LOGiN DISK&BOOKシリーズ
PC-9801で自在にシューティングゲームが作れる!
シューティングツクール98
バカスカウォーズ　ハードディスク対応版
プログラム/吉田和人
3.5インチ
ディスクつき
編集
ログインソフト編集部
アスキー出版局

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801で自在にシューティングゲームが作れる!

シューティングツクール98

バカスカウォーズ　ハードディスク対応版

●『ゼビウス』や『グラディウス』でおなじみの、2Dのスクロール型シューティングゲームを手軽に作ることができます。
●自機や敵キャラ、武器のグラフィック、さらに動きや攻撃方法など、さまざまな要素をエディットすることができます。
●ログインソフトウエアコンテストに入賞した、優秀なサンプルが入っていますので、すぐゲームを楽しむことができます。

■本書に添付したソフトウェアを利用するには次の機材およびソフトウェアが必要です。

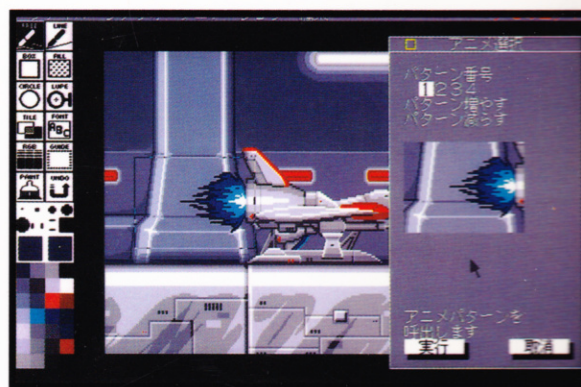
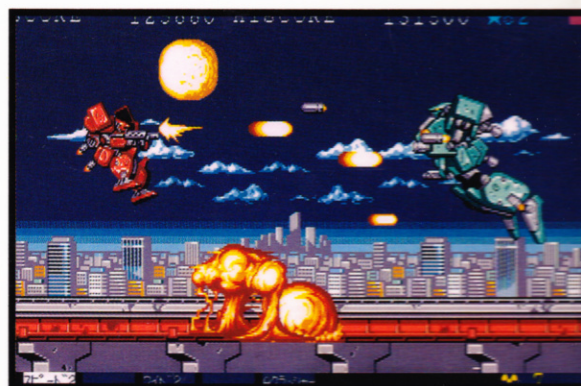
●PC-9801、PC-9821シリーズのパソコン（UV/VM以降、FELLOW、MULTi、MATEを含む）
・NEC製PC-9801シリーズのパソコンのうち、PC-9801初期/E/F/M/U、PC-98XA/LT/HA/DO/DO+では、本ソフトを利用できません。また、PC-9801XL/XL²/RL/PC-H98では、ノーマルグラフィックモードでのみ、利用可能です。なお、PC-9801VMには、アナログ16色グラフィックボードが必要になります。
・8階調液晶ディスプレーを装備している、ノートタイプのパソコンでも利用可能です。ただし、マウスカーソルが見にくくなるなど、操作に支障が出る場合があります。
・EPSON製PC-286/386/486シリーズのパソコンでも利用可能です。
●日本語MS-DOS
・NEC製MS-DOSのバージョン3.3、3.3A、3.3B、3.3C、3.3D、5.0、5.0A-Hのいずれかか、EPSON製MS-DOSのバージョン3.3、5.0が必要です。
●PC-9801シリーズ用バスマウス
・本ソフトをご利用いただくには、バスマウスが必要です（シリアルマウスは使用できません）。
●FM音源
・NEC純正のFM音源を搭載しているパソコンでは、BGMを楽しむことができます。

定価4,800円（本体4,660円）

9784756108999

1913055048004

ISBN4-7561-0899-7 C3055 P4800E

●グラフィックから攻撃方法まで、さまざまな要素を作ることが可能です。

●オープニングやエンディングなど、デモもエディットすることができます。

●サンプルゲームが4本も入っているので、買ってすぐに遊ぶことができます。

LOGiN DISK&BOOK

3.5インチディスクつき

シューティングツクール98

PC-9801で自在にシューティングゲームが作れる！

ASCII
ディスク&ブック

PROFILE

ソフトウェアデザイン
プログラム **吉田和人**

1967年5月18日、愛知県生まれ。代表作品は、『バカスカウォーズ』以外に、『ソード オブ レジェンド』、『ヨコスカウォーズ』、『タテスカウォーズ』（すべてPC-8801）などのツクールソフトがある。ゲームは主に、RPG、シューティング、パズルを好む。

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801で自在にシューティングゲームが作れる!

シューティングツクール98

バカスカウォーズ　ハードディスク対応版

プログラム/吉田和人

3.5インチ
ディスクつき

編集
ログインソフト編集部

アスキー出版局

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

シューティングツクール98

バカスカウォーズ ハードディスク対応版

アスキー出版局

バカスカウォーズ ハードディスク対応版 CONTENTS

シューティングツクール98

緊急発進!（スクランブル）

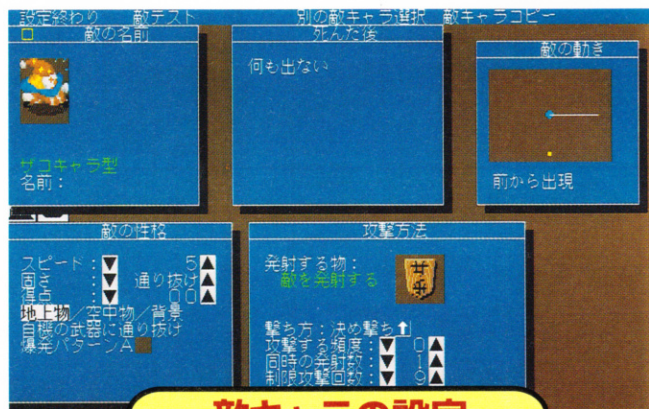
『シューティングツクール98』は、PC-9801で、縦スクロールや横スクロールのシューティングゲームを作るためのツールです。このソフトは、以前『バカスカウォーズ』という名前でTAKERUから発売されていましたが、その完成度と自由度の高さから未だに人気が高く、今回DISK&BOOKシリーズの一員に加わることになりました。

このソフトでは自機や敵キャラはもちろん、背景のマップや武器の設定まで、思いどおりに、しかも簡単に作成することができます。主人公は戦闘機でも鳥でもいいですし、スクロールも縦でも横でも、なんでもかんでもあなたの自由にできます。このようにシューティングツクール98は作る人のやりたいように、自由にオリジナルのゲームを作ることができるソフトなのです。

これまで、雑誌ログイン誌上の"ソフコンPRESS"や"未確認クリエイターズ"などのコーナーで数々の秀作ソフトが発表されてきました。シューティングツクール98を使えば、これらに負けない作品を作ることができます。さあ、あなたもオリジナル作品の制作に挑戦してみましょう。

シューティングツクール98ではこんなことができる!

自機や武器の設定

ここでは、自機と武器の設定をすることができます。内蔵されているグラフィックエディターを使って、ゲームの主人公や武器を作成しましょう。武器の威力や動きはもちろん、爆発パターンまであなたの思いどおりに作成することが可能です。

敵キャラの設定

ここでは、敵キャラの設定ができます。ここでも、内蔵のグラフィックエディターを使用することで、オリジナルの敵キャラを描くことが可能です。大きさや耐久力、攻撃力やマップのどこに登場させるかなど、さまざまな設定をすることができます。

マップの作成

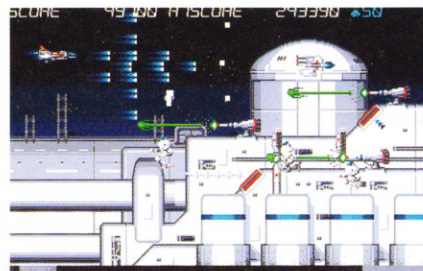
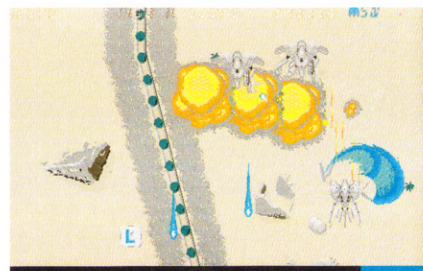
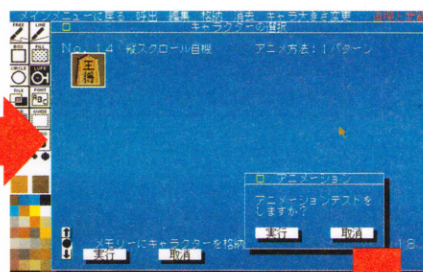
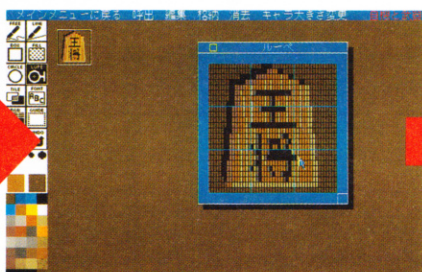
背景のマップを作成します。まず、マップチップと呼ばれるパーツを作り、それらをジグソーパズルのように組み合わせていくことで、ゲーム中の背景を作成していきます。また、ここではオープニングやエンディングのデモ、文字フォントの作成もできます。

そのほかさまざまな設定

ここでは、ゲームでやられたあとの処理や進行スピード、コンティニューの回数など、ゲームバランスに関する設定をします。この設定次第で、難易度やテンポなどが変わってくるので、慎重に設定していきましょう。BGMの設定もここで行ないます。

サンプルを参考にしよう

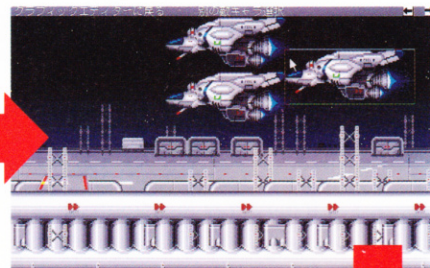
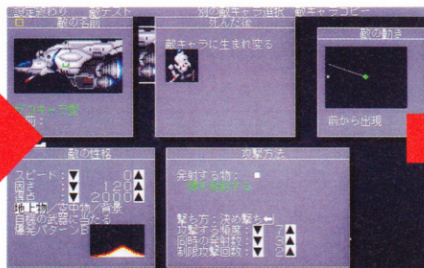
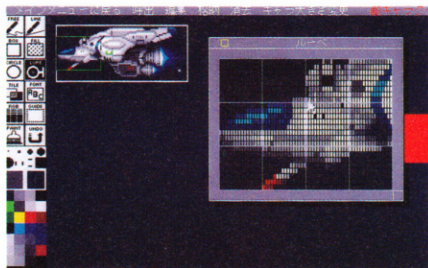
シューティングツクール98には、シューティングツクール98用に新たに作成された『突撃指令94』と、ログインソフトウェアコンテスト入賞作品『ラウド・パーティー』、『ガルト・ライオ』、『エクシード』の4本がサンプルゲームとして入っています(右の写真参照)。これらは、どれもオリジナリティーにあふれたものばかりなので、ゲーム作成の参考になることでしょう。最初から大作を作ろうとすると力みすぎ、失敗してしまいがちです。初めてゲームを作る人は、これらのデータを変えたり、グラフィックを描き変えたりすることで操作に慣れていくことをおススメします。

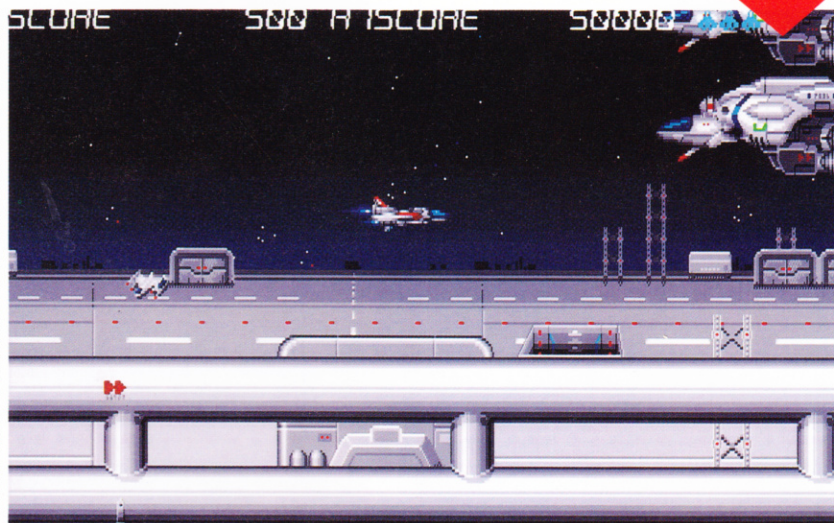
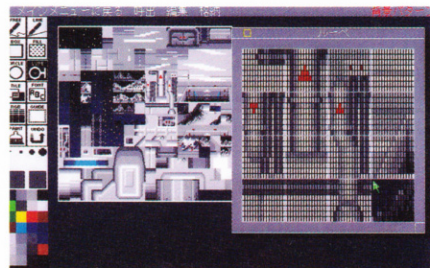
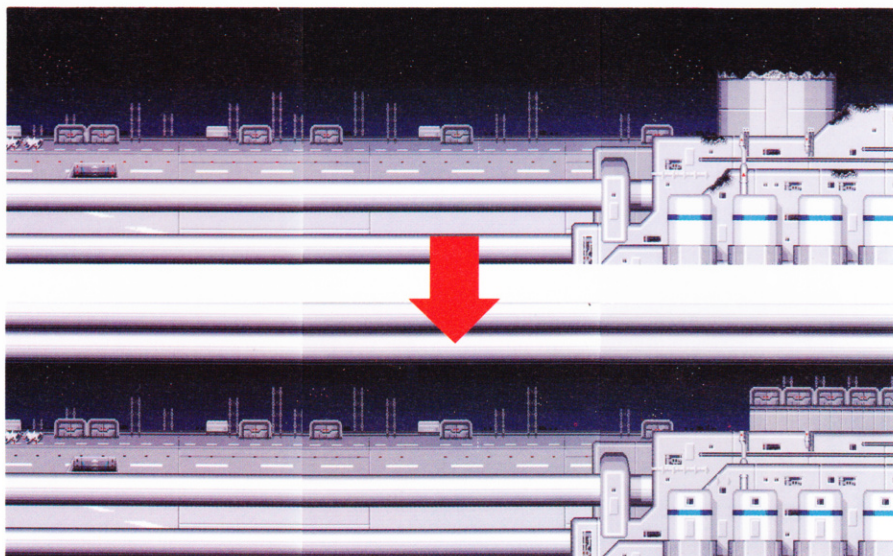
それでは実際に設定を変えてみましょう。

自機と武器を変えてみる

手初めに自機と武器を変えてみましょう。これらをオリジナルのものに替えるだけで、ゲームの印象がかなり違ってきます。

まず、メニューから自機と武器の設定を選び、そこから自機のグラフィックを呼び出しましょう。こうして呼び出した自機を、グラフィックエディターを使って描き変えてセーブすれば、次にゲームを立ち上げたときには描き変えた自機が登場します。

同じ要領で武器も変えることが可能です。武器の場合には、威力やスピード、動き方などいろいろな設定をすることができるので、自分であれこれ試してみましょう。

まず、メニューの[自機と武器]を開き、そのなかから[自機と武器のエディット]を選びます。そこでさらに[呼出]を選んで、自機のグラフィックを呼び出します。すると画面に自機のグラフィックが表示されるので、グラフィックエディターで描き変えてください。それを[格納]すれば完了です。

敵キャラを変えてみる

次は敵キャラです。敵キャラ設定をする場合も、基本的な操作方法は自機と武器の設定と同じです。さらにここでは、敵キャラの爆発パターンや得点、移動するパターンなどのさまざまな設定をすることが可能です。また、敵キャラを背景マップ上のどの位置に配置するかなどもここで決めることができます。それでは、呼び出した敵キャラをグラフィックエディターで描き変え、マップ上に配置していきましょう。最初から全部のキャラクターを変えなくてもいいですから、操作に慣れるためにも少しずつ変えることをおすすめします。出現数など、バランスのことを考えて配置してください。

自分でグラフィックを描き変えて、動きや攻撃方法を設定した敵キャラが、ゲーム画面で自機に襲いかかってきます。

マップを変えてみる

パーツも変えてみよう

マップの場合は、ジグソーパズルのようにマップチップを組み合わせるだけなので、簡単にサンプルと違うものができます。マップチップも、武器や敵キャラのように描き変えることができるので、描き変えたものを組み合わせていきましょう。

設定を変えてみよう

最後にゲームのさまざまな設定を変えてみましょう。ステージ数の設定や、メニューの"その他の設定"を変えることでゲームバランスを管理することができます。ステージ数は、1~9ステージの間で自由に決めることができるので、自分のゲームに合わせてステージ数を設定してください。

その他の設定では、ゲームバランスを管理する、さまざまな設定ができます。写真にあるような、"自機がやられたとき"の設定を"やられたあとその場で復活させる"か、それとも"指定した位置まで戻る"かによって、ゲームの難易度が変化します。そのほかにも、キーを押したままで連射を可能にしたり、コンティニューの回数を決めることもできるので、ゲームの難易度を簡単に調整することができます。

また、その他の設定では、ゲーム中に流れるBGMや、効果音の設定もできます。あらかじめ用意されているものを使用してもいいですし、もし気に入ったものがない場合は、別売りの『音楽ツクール』で作曲したBGMを使用することも可能です。

自機がやられたとき

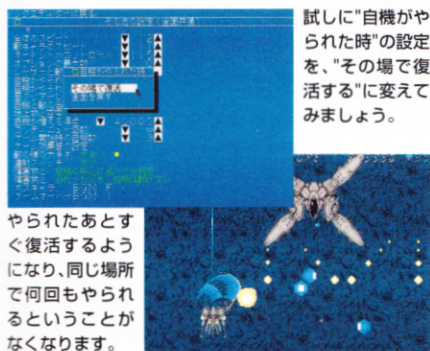
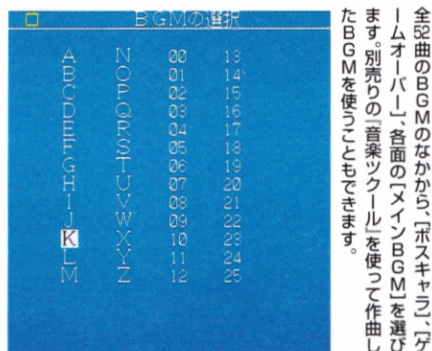
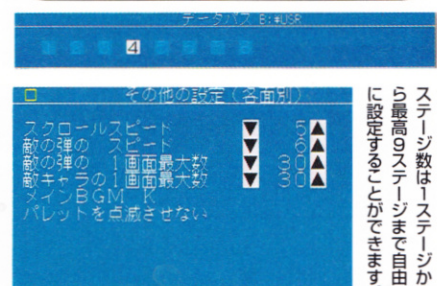
試しに"自機がやられた時"の設定を、"その場で復活する"に変えてみましょう。

やられたあとすぐ復活するようになり、同じ場所で何回もやられるということがなくなります。

BGMの設定

全52曲のBGMのなかから、[ボスキャラ]、[ゲームオーバー]、各面の[メインBGM]を選びます。別売りの『音楽ツクール』を使って作曲したBGMを使うこともできます。

ステージ数

ステージ数は1ステージから最高9ステージまで自由に設定することができます。

操作を覚えたら、オリジナルに挑戦しよう!

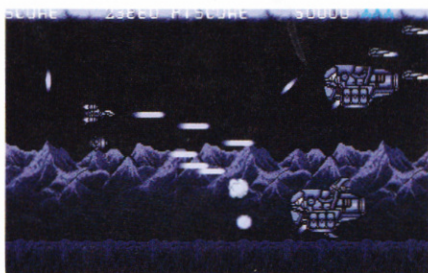
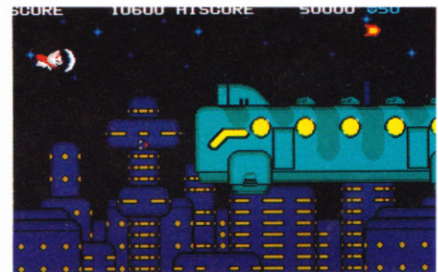
エア・アラート2

鋼鉄天使

シューティン'スピリット

メタル・ブーム

スーパーキャット タマタロー

サンプルゲームの設定を変えていくことで、このソフトの操作にもだいぶ慣れたことと思います。さあ、次はあなただけのオリジナル作品にチャレンジしてみましょう。これらの写真のソフトは、今までログインソフトウェアコンテストで入選をした、オリジナリティーにあふれる作品たちです。あなたもこれらの作品に負けないようなオリジナルゲームを作ってみましょう。

サンプルゲームを遊んでみよう

『シューティングツクール98』は、"誰でも簡単にシューティングゲームを作ることができるツール"ですが、「たとえば、どんなものが作れるんだろう」と疑問に思う人もいるでしょう。シューティングツクール98は、そんな人たちのために、その機能を限界まで引き出して作られた、サンプルゲームのデータを4本用意しています。このうち3本は、ログインという雑誌で行なわれている、"ログインソフトウェアコンテスト"に入賞した作品です。賞を獲得したぐらいの作品ですから、グラフィック、ゲームバランスなどは、どれをとっても一級品。さらに、ツールの機能を使いこなすことによって、同じツールで作ったものとは思えない個性を持っています。そして、残りの1本は、あらたにシューティングツクール98用に作られたサンプルゲームです。1ステージだけという非常に小さなゲームですが、ツールの基本機能に忠実に作られていますので、自分でゲームを作る際には、大いに参考になることでしょう。

とにかく、まずはサンプルゲームを遊んでみてください。プレーしているうちに、きっとあなたもゲームが作りたくなるはずです。

突撃指令94

雲の浮かぶ青空……そんな平和な風景に、突如として現われた、謎の破壊集団。ふたたび平和を取り戻すため、敵を破壊しまくります。

エクシード

派手なパワーアップこそありませんが、シューティングの王道ともいえる、"敵を撃って、攻撃をよける"を純粋に楽しめるゲームです。

ラウド・パーティー

敵を"撃つ"だけでなく、"斬る"という動作を加えることで、既存のゲームにはない、あらたなゲーム性を生み出している作品です。

ガルト・ライオ

"スカイクラフト"、"ブレイドガンナー"の2タイプに変形可能な自機を操り、派手なパワーアップで、激しく攻撃してくる敵と戦います。

突撃指令94

作：安田和央

パワーアップして破壊の限りをつくせ

作品紹介

シューティングの爽快感のひとつは、出現する敵をどんどん破壊していくことではないでしょうか。この作品では、敵だけではなく、ビルなども破壊することができるようになっていて、"破壊する爽快感"を前面に押し出しています。敵の攻撃もそんなに激しくなく、こちらの攻撃で相殺できるものがほとんどです。ステージ数はひとつでエンディングもありませんが、この爽快感をぜひ一度楽しんでみてください。

装備できる破壊兵器の数々

A(アトミック)ボム

自機から斜め下に投下される、地上攻撃用の爆弾です。爆弾は、敵や背景に触れると爆風を巻き起こし、その爆風に触れた敵も破壊することが可能です。カプセル2個で装備できるので、ゲームが開始したらすぐに装備しましょう。

爆弾は、一度に3個まで投下することができます。自機の下方向のガードはバッチリです。

ワイド

自機の前方広範囲を補うショットです。通常弾と並行に、ふたつの弾が前方へ飛びます。2段階の破壊力があり、ワイドを装備したあとに、もう一度ワイドのパワーアップをすることで、ワイドの破壊力を上げることが可能です。

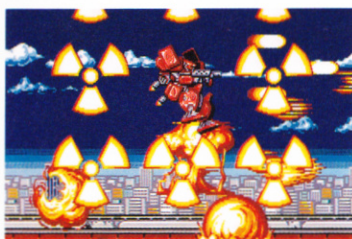
これを装備すれば、前方から来る敵には、ほぼ無敵です。早目に装備しておきましょう。

G(ガトリング)ライフル

自機がゲームスタート時から装備している、通常弾をパワーアップさせます。さらに強い破壊力を持った通常弾を、まっすぐ前方に撃ち出すことが可能です。通常弾は、初めから強力なので、あわてて装備する必要はないでしょう。

通常弾は、3連射することができます。ただし、弾切れには十分注意してください。

クラッシャー

8つの弾が、自機を中心に広がります。自機のまわりにいる敵を一掃する、強力な広範囲破壊兵器です。ただし、この武器だけは弾数に限りがありますので、注意して使ってください。

いわゆる、ボンバーです。自機が危なくなったら、惜しまず使うようにしてください。

遊び方

プレーヤーは、2､4､6､8のキーで、それぞれ、下､左､右､上に自機を移動させ､敵たちを破壊していきます。特定の敵を倒すと出現するカプセルを取ると、画面下のゲージが順に点灯していきますので、装備させたいゲージが点灯したらZキーを押してください。Xキーを押すと、装備している武器が発射されます。クラッシャーを使うには、Xキーを押しながら、Zキーを2回押してください。自機は、敵の攻撃を受けると破壊され、残機がないときに破壊されるとゲームオーバーです。

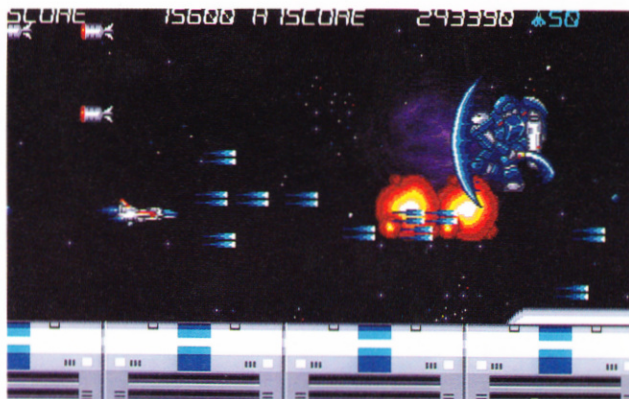
エクシード

作：矢向信夫

よける快感！ 正統派シューティングだ！

作品紹介

この作品は、難易度を抑えるためにバカスカウォーズでは難しかった"自機の当たり判定を小さくする"というテクニックを使って、敵の攻撃を避けやすくすることに成功した作品です。この、理不尽なやられかたをすることのないゲーム性がサンプルゲームとして選ばれた理由です。

エクシードは、最近のシューティングゲームにありがちな、ゲームを飾り立てるデモ画面や、画面が弾で見えなくなるほど派手なパワーアップはありません。しかし、メタリックなグラフィックデザインと、低めに抑えられた難易度が特徴の作品です。敵の攻撃をよけまくる快感を味わってください。

ストーリー

西暦2096年、各国は軍事的に重要な拠点である月をめぐって、し烈な攻防を繰り返していた。そんななか、もっとも高い科学力を持つA国は"超巨大軍事基地衛星ネオ・アース"を開発する。衛星軌道上を自由に移動できるそれは、瞬く間に、月、そして地球上のあらゆる地域を制圧していった。

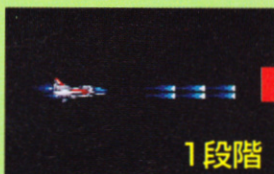
この状況を打破すべく、ネオ・アースを内部から破壊する計画が進行していた。開発コードネーム"メタル・ウインド"。最後の希望の光が火星基地を飛び立つ。

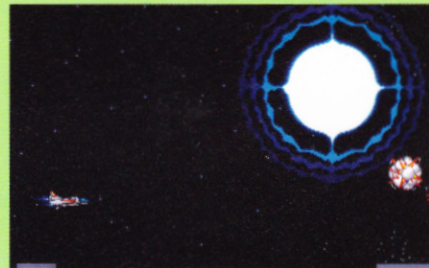
遊び方

このゲームの目的は、自機"メタル・ウインド"を操って全8ステージを進み、最後にA国の超巨大軍事基地衛星ネオ・アースを破壊することです。自機はテンキーの8、2、4、6で上下左右に移動することができます。敵を攻撃する方法には、3段階にパワーアップする"メインショット"と、敵の攻撃を吸収する"エナジーブラスト"があります。メインショットの発射にはXキー、エナジーブラストの使用にはZキーを使用します。エナジーブラストは、自機の前方に発射され、敵の攻撃を30発吸収すると消滅します。

このゲームは自機の当たり判定を小さめに設定しているので、敵の攻撃をかなりよけやすくなっています。これによって難易度が低くなっていますので、シューティングゲームが苦手な人でも楽しむことができるでしょう。

ショットパワーアップ

このアイテムをとると、自機の前方に発射されるメインショットが1段階ずつパワーアップします。メインショットは全部で3段階あり、アイテムのふたつめを取った時点で最強状態となります。初期状態では前方にショットが1発出るだけですが、パワーアップをするたびに一度に発射される弾数が多くなっていき、敵を倒しやすくなります。

エナジーブラスト

エナジーブラストは、発射されるとゆっくり前方に向かって飛んでいき、敵の攻撃を吸収してくれる防御兵器です。このアイテムを取ると、ひとつだけストックすることができます。この兵器は一度にひとつしかストックできず、持っている状態で再びアイテムをとっても、ストックを増やすことはできません。

メタル・ウインドから発射されたエナジーブラストが、次々と敵を撃破して突き進んでいきます。ザコキャラには大変有効なこの兵器ですが、耐久度が30以上ある敵や障害物に接触すると、瞬時に消滅してしまいます。

ステージ紹介

ステージ①

火星基地から出撃したメタル・ウインド。襲いかかる敵機を撃ちおとせ!

ボスは幅広いビームと、分裂する弾を使って攻撃してくる。小刻みにかわせ。

1面は、火星から飛び立ったメタル・ウインドが地球に向かうステージです。ステージの最初に地球と月、そして最終目的の超巨大軍事衛星ネオ・アースが見えます。ステージの最後にはA国の攻撃衛星による迎撃が待ち構えています。

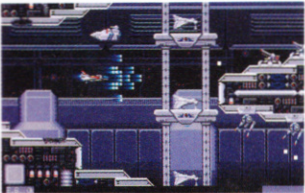
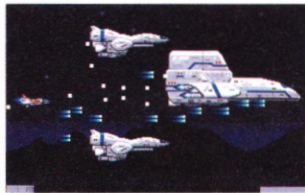
ステージ②

A国の軍事基地が、遺跡の下にあるという情報をつかんだメタル・ウインドは、遺跡上空を突き進みます。遺跡の柱にカモフラージュした迎撃ミサイルや、水柱を凍らせて自機の行く手を阻む敵の攻撃が待ち受けます。ボスは水のレーザーを使ってきます。

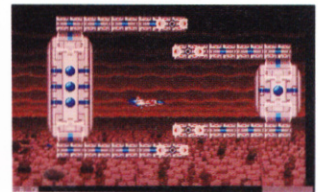
遺跡の上空で繰り広げられる戦い。美しい背景に見とれている場合ではないぞ。

ボスは、タンクに収納された水を撃ち出してメタル・ウインドを攻撃してくる。

ステージ③

敵の軍事工場への侵入に成功したメタル・ウインドは、工場内を破壊していきます。工場内では製造されたばかりの敵機が運搬されています。今のうちに破壊してしまいましょう。敵のボスは護衛の戦闘機と搭載機を従えて登場します。

工場内では、コンテナや、製造された兵器が次々と運び出されていく。

ボスは護衛機を2機従えている。護衛機を倒しても、搭載機による攻撃がある。

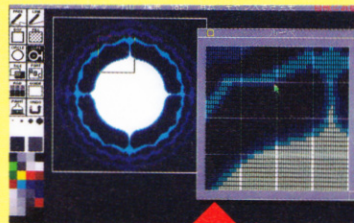
ステージ④

すでに都市は火の海だが、爆撃の手はゆるまない。爆撃機を撃墜せよ。

特異な形態をしたボス。2機とも伸縮自在な腕を使って攻撃してくる。

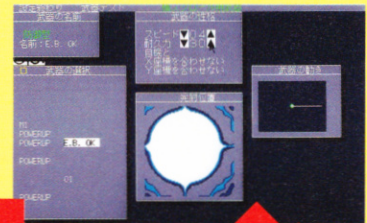
4面は高速スクロール面です。A国による都市爆撃を阻止するため、メタル・ウインドは戦います。敵迎撃機によるし烈な攻撃をかわしつつ、敵の爆撃機を撃墜しましょう。ボスは伸縮自由な腕と、巨大な体を利用した体当たりで攻撃してきます。

闘いはまだまだ続く…

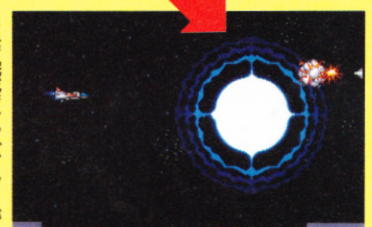
このテクニックを学べ! エナジーブラストの秘密

このゲームで使われている"エナジーブラスト"という特殊兵器は、ほかのゲームでいう"ボンバー"とは作り方が違います。ボンバーの類に見えますが、エナジーブラストは実は"バリアー(防御型)"なのです。普通のボンバーは、グラフィックを描いたあと、縦、横それぞれのボンバーの場所に格納しますが、この場合は、バリアーの場所に格納し、"武器の性格の設定"で次の設定をします。"武器の動き"を前方に飛ぶように設定し、さらに自機とX座標とY座標の動きを合せないようにします。そして威力の設定をすれば、前方に飛んだオプションが、設定した威力の分だけ敵の攻撃を吸収する特殊兵器ができあがります。

まずは、グラフィックを描きます。大きく描いた方が敵の攻撃を吸収しやすくなります。

描いたグラフィックを、オプションの場所に格納します。アニメテストもしましょう。

各設定をしていきます。耐久力を小さく設定すると、すぐに消滅してしまいます。

これで完成です。バリアーが敵や砲撃を蹴散らしながら突き進んでいきます。

ラウド・パーティー

LOUD PARTY

作：全並大輝

敵の攻撃をかいくぐって剣で斬れ！

作品紹介

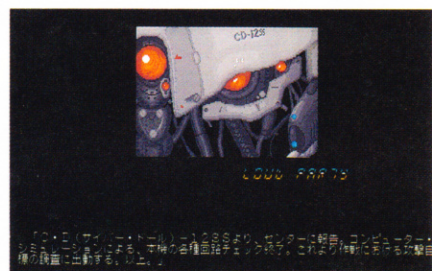
この作品は、ログイン'93年18号で、ログイン大賞のツクール部門2席に輝いたものです。シューティングといえば、自機の攻撃は"弾を撃つ"という遠距離からのものでした。しかし、この作品は"剣で斬る"という攻撃を盛り込むことで、敵との接近戦ができるようになっています。おかげで、他のシューティングとは一線を画した、新鮮なゲームに仕上がっているのです。

また、ゲームの完成度も高く、特にゲームバランスは目を見張るものがあります。展開が単調にならないように配置された敵キャラ、多彩な攻撃のボスキャラなど、遊ぶ側の気持ちをよく考えている作品です。

敵のスキをついて、剣で斬りつける！　ふつうのシューティングにない爽快感が、この作品にはあります。

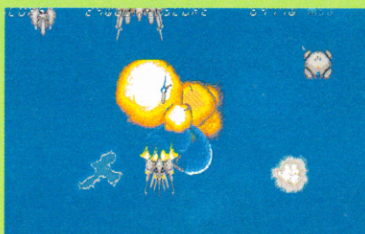
ストーリー

人類は、幾度となく戦いを繰り返してきた。そのたびに、人類は嘆き、戦うことの愚かさを知る。しかし、わずかな時間でも平和が訪れれば、安息の日々は人々からそれを奪い去ってしまう。そして、今また、人類は過ちを繰り返そうとしていた……。

大国どうしのいがみ合いから勃発した星間戦争。劣勢を強いられた某国は、「洋上に敵国の戦艦が集結しつつある」という情報から、起死回生のチャンスを得た。"敵国の戦艦が集結する位置に、ミサイルをテレポートさせる"。この無謀にも思える賭けの鍵を握る、敵国軍の集結位置を調査するため、サイバードール部隊が出撃した……。

任務のため、危険な舞台を駆け抜けていく自機。しかし、任務を遂行したあとに待ち受けるものとは……。

遊び方

プレーヤーは、サイバードール（以下C・D）を操り、前方に飛ぶ"ショット"と自機の前方を覆うように攻撃できる"ブレード"の2種類の武器を使って敵を倒していきます。特定の敵や、ある背景を壊すと出現するアイテムを取ることにより、武器を変更することが可能です。全部で8つのステージがあり、各ステージの最後に登場するボスキャラを倒せばステージクリアーとなります。自機は、敵の攻撃や背景に押しつぶされたりすると破壊されてしまい、残機がないときに破壊されるとゲームオーバーです。

C・Dは、テンキーの2、4、6、8で、それぞれ下、左、右、上に移動できます。同時に押せば、斜めに移動させることも可能です。Xキーを押すと、ショットとサブウェポン（通常はブレード）を同時に撃ち出します。

アイテム紹介

スコアに500点が加算されます。得点が4万の倍数を超えるとC・Dの残機数が追加されますので、このアイテムが出現したら積極的に取りに行きましょう。

C・Dが最初から装備しているショット（バルカン）のパワーアップ版です。攻撃できる幅が広くなり、その威力も上がります。一番使いやすい武装でしょう。

ショットを、"レーザー"に変更します。標準装備よりも攻撃できる幅が狭くなってしまうのですが、威力自体はかなり強力です。小型の敵なら貫通します。

ショットを、"ミサイル"に変更します。レーザーと同等の破壊力を持ち、攻撃幅も広いのですが、飛行速度が遅いのが弱点です。また、滅多に出現しません。

前方を覆うように剣で斬る、標準装備のサブウェポンです。サブウェポンを変更するアイテムは隠されているため、滅多に目にすることはないでしょう。

C・Dが身につけられる唯一の防御装備、"アーマー"です。敵の通常弾（黄色の四角い弾）を3発まで防ぐことができます。見つけたら必ず取りましょう。

ステージ紹介

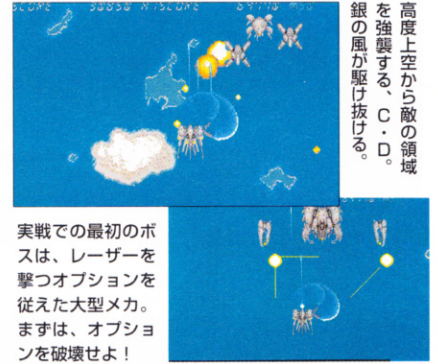
ステージ① 電脳空間

最初のステージでは、C・Dの各部のチェックを兼ねて、実戦を想定した模擬戦闘をコンピューター内部で行なう。しかし、たとえ模擬戦闘とはいえ、ミスは死につながるので、油断してはならない。

背景の文字や数字の敵など、奇妙な雰囲気のステージです。

ボスは、なぜか将棋板。歩兵を出現と同時に破壊して、さまざまな駒が動き出す前にすべて破壊せよ！

ステージ② 高度上空

ここからが本当の実戦だ。C・Dは、高度上空から敵陣を突破する。こちらの強襲に気づいていないのか、敵の攻撃はさほどない。だが、この近辺に配置されているという、大型メカには要注意！

高度上空から敵の領域を強襲する、C・D。銀の風が駆け抜ける。

実戦での最初のボスは、レーザーを撃つオプションを従えた大型メカ。まずは、オプションを破壊せよ！

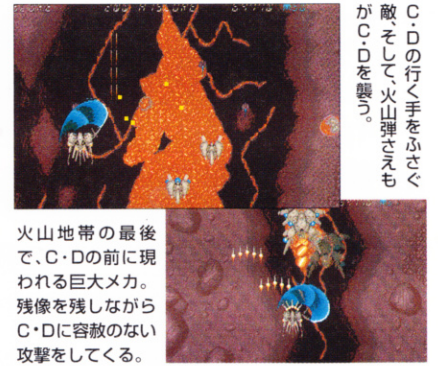
ステージ③ ジャングル

敵からの発見を警戒したC・Dは、高度を落として、木々の生い茂る密林を侵攻していく。しかし密林の中は、すでに敵国軍の最前線と化していた。濁流が流れる滝で、銀色の光がぶつかり合う。

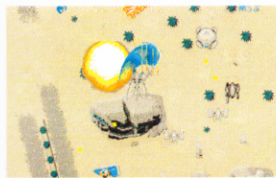
密林のなかには、敵国軍の強力な新兵器たちが配備されていた。

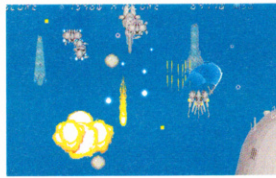
滝の前では、巨大な影がC・Dの前に立ちふさがる。炸裂する光弾のスキをぬけ、巨大な本体を切り裂け！

ステージ④ 山岳地帯

C・Dは、敵の猛攻から逃れるため、溶岩の流れる山岳地帯を突き進む。しかし、傷ついたC・Dに容赦なく火山弾の雨が降りそそぎ、敵国軍の追手が襲いかかる。そして、敵国軍の秘密兵器とは？

C・Dの行く手をふさぐ敵、そして、火山弾さえもがC・Dを襲う。

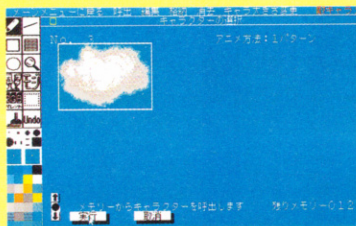
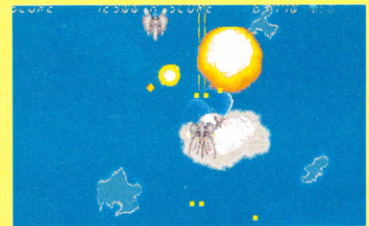
火山地帯の最後で、C・Dの前に現われる巨大メカ。残像を残しながらC・Dに容赦のない攻撃をしてくる。

この先のステージはキミの目で確かめるのだ!!

廃墟の都市。すべてが死に絶えた都市の上で、激戦が繰り広げられる。

夜の郊外を駆け抜け、一気に敵の中心をめざすC・D。敵も本気だ。

敵戦艦群を補足。だが、この巨大な力の前では、C・Dは無力なのか？

山岳地帯から脱出したC・Dだが、敵国軍の手は執拗に襲いかかる。次に戦いの場所となるのは、廃墟の都市。砂漠化した都市の跡で、C・Dは何を見るのか？　そして、さらに激化する戦いを生き残り、使命を果たすことができるのだろうか……。

このテクニックを学べ! 多重スクロール

高さや奥行きを表現するため、手前は速く、奥は遅く背景を動かすのが、"多重スクロール"です。このソフトでは背景をひとつしか持てないため、基本的に多重スクロールはできません。しかし、敵キャラを地上物にして、自機の武器が当たらないように設定をすれば、敵キャラを背景と同じ扱いにできます。あとは背景に合わせて動かせば、多重スクロールが可能です。

雲は、武器が当たらないように設定をした、地上物の敵キャラで作ってあります。

ステージ2では、自機の下方に雲が見え、高度を飛んでいることがわかります。

ガルト・ライオ

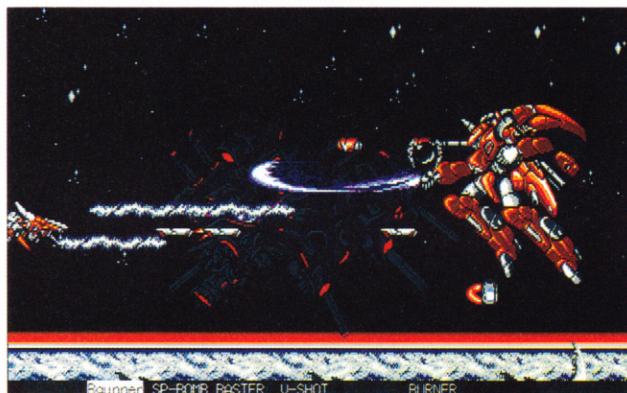
GALT RIO

作：下條恒志

スカイクラフトとブレイドガンナーを使い分けろ!

作品紹介

この作品に登場する主人公の戦闘機は、飛行形態(スカイクラフト)と、ロボット形態(ブレイドガンナー)の2形態に変形することができます。形態にはそれぞれの長所と短所がありますので、状況に応じた形態への変形が必要になってきます。たとえば、スカイクラフトは攻撃が一点に集中するので、多数の敵を相手にするには不向きですが、通常弾が当たってもミスにはなりません。逆にブレイドガンナーは攻撃力が増大しますが、通常弾が当たると破壊されてしまうのです。

また、この作品は、ゲーム中に人物のセリフがウインドーで表示され、ストーリー展開を楽しむことができます。

ストーリー

新アスタ暦304年、惑星アスタリスに未知の戦闘機が墜落した。知らせをうけたアスタリス連合軍の調査団は、ただちにその物体の調査を開始。その結果、それが自軍の戦艦クラスの火力をもつ非常に強力な戦闘機であることが判明した。その戦闘機はこの星の科学技術をはるかに超える技術の塊であり、これに危険性を感じた軍は、"対異星人防衛構想"を打ち立てた。まずアスタリウスを防衛するための特殊部隊が編制され、次に謎の物体をもとに新型の戦闘機を開発する。こうして防衛構想の第一段階は完了し、すべてが順調に進んでいくと思われた。しかし、某日。マザーコンピューターであるナーザスのエネルギーが消耗するという事件が起きる。これが戦争の引き金になろうとは誰も予想できなかった……。

遊び方

プレーヤーは、アームド・ウルフを操り、襲いかかる敵を撃破していきます。自機は8、2、4、6で上下左右に移動することが可能です。

アームド・ウルフには、7種類の兵器と2種類の攻撃形態があります。それぞれの兵器は形態によって攻撃が変わるので、トータルすると14種類の攻撃が選択可能というわけです。

攻撃形態は、スカイクラフトとブレイドガンナーがあります。スカイクラフトは、攻撃より防御を重視した形態なので、ブレイドガンナーに比べ、兵器の攻撃範囲、威力ともに劣りますが、敵の通常弾をまったく受けつけないという利点があります。ブレイドガンナーは、攻撃を重視した形態のため、敵の通常弾を受けるとミスになってしまいますが、スカイクラフトより攻撃範囲が大きく、兵器の威力も強力です。

兵器はさらに細かく分けられ、メインウェポンとサブウェポンに分類できます。メインウェポンは、3種類用意されており、それぞれ広範囲に攻撃ができる兵器、前方に極めて強力な攻撃をしかけることができる兵器、2本の長いレーザーを射出する兵器と、そのときの状況により、パワーアップアイテムを取ることによって兵器を切り替えることが可能です。サブウェポンは、ビーム系とミサイル系の2種類があり、それぞれの兵器は2段階のパワーアップが可能です。ただし、パワーアップすると射程距離や攻撃範囲がかなり変化しますので、状況に応じた武器選択が必要になってきます。

戦闘中にも主人公の仲間から通信が入り、現在の戦況や状況などが把握できるようになっています。

敵の攻撃は非常に激しいので、プレーヤーはふたつの形態を駆使して戦っていかなければなりません。

ステージ紹介

ステージ① 出撃

このステージは、戦いがメインではなく、主人公とその周辺の人々との会話が中心になります。ただしステージの最後にはボスキャラが出現しますので注意してください。

ステージ② 海上

いよいよ本格的な戦闘が始まります。敵の攻撃は最初からかなり激しいので、まだ自信のない人は、敵弾が当たっても大丈夫なスカイクラフトで進んだ方が安全でしょう。

パワーアップゲージ

メインウェポン

Vショット

前方および、前方ななめ下に通常弾を発射することができます。かなり連射が可能なので、大量のザコが出現する場面や、隕石が飛来する場面などで威力を発揮します。

メガスマッシャー

2本の青白い強力なレーザーが前方に射出されます。通常弾に比べ、攻撃範囲がかなり広いので、敵を一度に倒すことができ、非常に使い易いウェポンといえるでしょう。

ブラッシュバーナー

前方に波打つ炎を射出します。炎はある程度自機の動きで誘導することができます。威力が非常に大きく、ブレイドガンナー時に装備すれば、無敵に近い火力を誇ります。

攻撃形態

スカイクラフト

防御に重点を置いた形態です。そのため、攻撃力、攻撃範囲はブレイドガンナーに劣りますが、通常の敵弾(黄色い弾)が当たっても、ダメージを受けないのが特徴です。

ブレイドガンナー

攻撃に重点を置いた形態です。スカイクラフトと違い、敵弾を受けると破壊されてしまいますが、その分、非常に強力な武装をすることができます。上級者向けの形態です。

サブウェポン(ビーム系)

レイピアブロウ

ウェイブ状のビームが自機の上部から前方に射出されます。攻撃範囲は最大に近く、接近戦では威力を発揮しますが、発射速度が遅く、また連射性も低いのが欠点です。

スプレッットボマー

レイピアブロウをパワーアップさせた攻撃です。自機の前方広範囲に球状のビームを射出します。かなり広範囲に攻撃が可能ですが、射程距離が短いのが欠点です。

サブウェポン(ミサイル系)

バスタードミサイル

自機の下方から前方に向けて射出されるミサイルです。下に攻撃が集中するため、下方からの攻撃に対しては有効な兵器ですが、連射性と攻撃力が低いのが欠点です。

ナパームボール

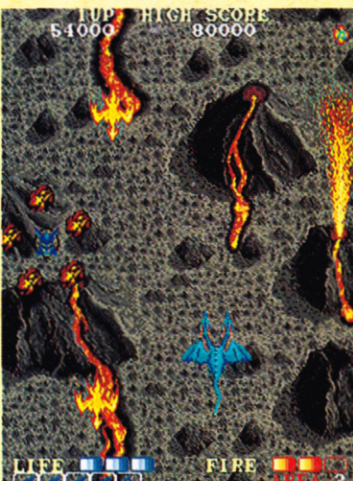
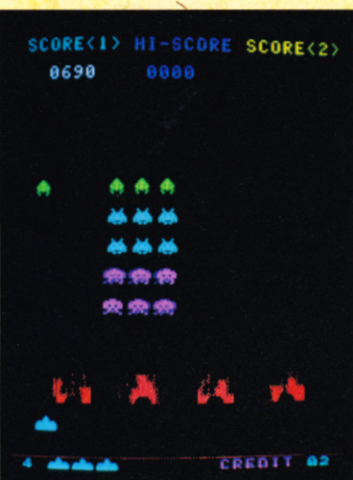
バスタードミサイルのパワーアップ版です。自機の上方と下方からミサイルが射出され、爆発しつつ前方に飛んでいきます。攻撃範囲が大幅にアップしたのが特徴です。

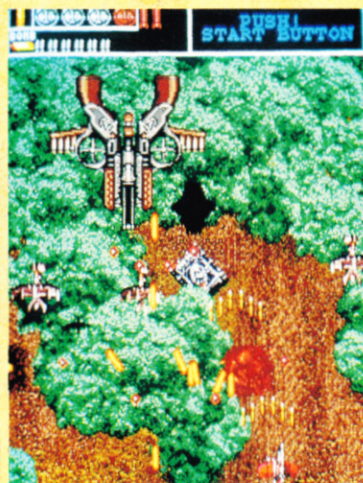
このテクニックを学べ! どっちもオプション!?

シューティングツクール98では、スクロールごとに1種類ずつしか自機を作ることができません。しかし、この作品は自機が2種類存在します。

これはオプションの機能を使って作っているのです。ブレイドガンナーとスカイクラフトをオプションの欄に描き、それを透明色で描いた自機に重ねます。こうすることで、最大4種類まで自機を作ることが可能です。

ゲーム中は自機として使われているこれが、実は[オプション]なのです。オプションは4種類まで作成可能なので、方法次第で自機を4タイプ作ることも可能です。

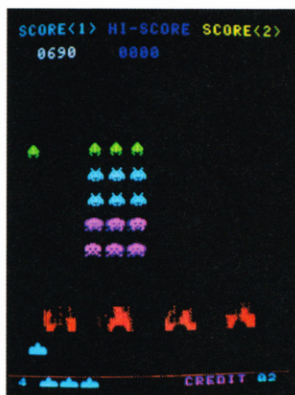
肝心の自機は、グラフィックがまったく描かれずに、大きさも一番小さく設定してあります。これを、オプションである自機のグラフィックと重ねているのです。

キミよ シューティングの歴史を知れ

シューティングといえば、コンピューターゲームのなかでも、古くからあり、主要なゲームジャンルのひとつです。しかし、私たちは"シューティング"について、どれだけのことを知っているのでしょうか。"弾を撃って敵を倒し、敵の攻撃をよける"という、シューティングの基本ルールは誰でも知っていると思います。でも、面白いシューティングを作るには、ほかにも大事な要素がたくさんあるのです。それは、一体なんなのでしょうか。これから、シューティングの歴史の一部を紹介していきます。昔の作品をふりかえってみて、「面白いシューティングとはなんなのか」、もう一度考えてみませんか？

ステージ1

すべては固定画面から始まった!!

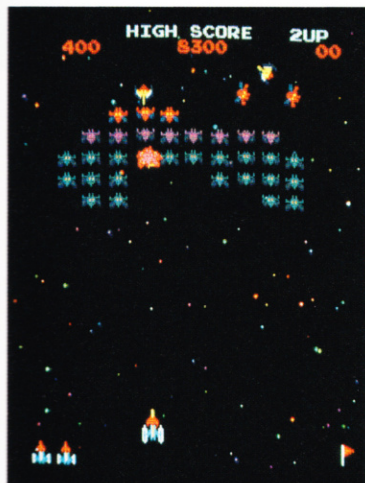
シューティングだけに限らず、ほとんどのゲームは、固定された一画面のなかで遊ぶものから始まりました。見た目は、星空ぐらいの背景で質素なものでしたが、敵の動きや得点など、ゲームの基本となる部分はここでしっかりと固まっていきます。

スペースインベーダー（タイトー1978年）

シューティングだけにとどまらず、ゲームというジャンルでこれほど有名な作品はないでしょう。今さら説明する必要もないと思いますが、砲台を左右に動かして敵を全滅させるのがこのゲームの目的です。たまに出現するUFOを破壊するとボーナス得点が得られるなど、わずかながらもゲームを単調にさせない工夫が盛り込まれています。

これがゲーム画面です。誰もが一度は目にしたことがあると思います。

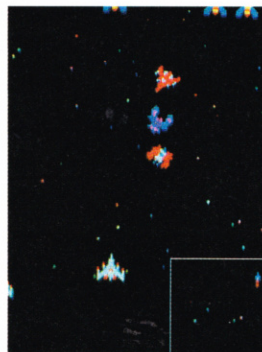
画面は白黒でしたので、カラーセロハンを貼って色をつけていました。

ギャラクシアン（ナムコ1979年）

『スペースインベーダー』の人気に便乗して各社が似たゲームを作り始めたころ、すい星のように現われた作品です。ギャラクシアンの最大の特徴は、敵がそれぞれ違った攻撃をしてくることにあります。おかげで、プレーヤーは敵ごとに対処を考える必要に迫られ、より戦略性の高いゲームを楽しめるようになりました。

敵の攻撃は単体のものだけでなく、ボスと編隊を組んで攻撃してくることもあります。このとき、ボスの敵キャラを最後に撃つことで、高得点を狙うことができました。

ギャラガ（ナムコ1981年）

ギャラクシアンの続編的作品です。多彩になった敵の攻撃、自機の合体など、ゲーム性がグンと向上しています。また、数面に一度あるチャレンジングステージでは、ボーナスゲームを楽しむことができました。

このビームに触れると、自機は敵の捕虜になってしまいます。

捕虜の自機を取り返して、合体！ 一気に形勢逆転です。

流れるような敵編隊の動きが美しい、チャレンジングステージ。

ステージ2

現在のゲームのカタチはここにアリ!

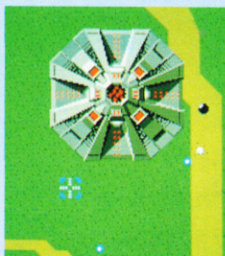
シューティングとしての基本システムが固まると、ほかとは違った個性を求めて、さまざまな特徴を持ったゲームが増えてきます。その特徴はこれからのシューティングの新しい基本となり、ますますシューティングは発展をしていくのです。

ゼビウス （ナムコ1983年）

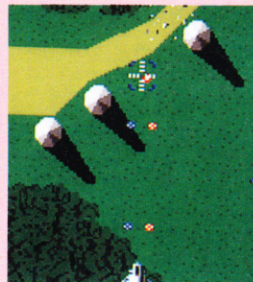
『スペースインベーダー』と並ぶシューティングの代表作といえば、やはり『ゼビウス』をおいてほかにはないでしょう。縦スクロールといえば、それまでの舞台は"空中"だけなのがあたりまえでした。しかし、ゼビウスは"地上"という要素が加えられ、立体空間のようで幅広いゲーム展開ができます。おかげで戦略性は一段と高くなり、奥の深いゲームになっています。そして、グラフィックも革新的に美しくなりました。背景の緑と青に映える金属感は、現在のゲームと比べても遜色ないでしょう。

※このゲームの画面写真は、すべてX68000版のものです。

個性的なキャラがたくさん!

破壊不能なキャラ、バキュラ。回転する板です。

多くのプレーヤーが驚愕した浮遊要塞、アンドアジェネシス。砲台から強力な攻撃をしてきます。

隠れキャラ?

隠れキャラの先駆けともいえる、ソル。特定の地点に地上攻撃を加えると、地面から生えてきます。

ナムコのトレードマーク、スペシャルフラッグ。これも、特定の地点を地上攻撃することで出現します。

1942 （カプコン1984年）

第2次世界大戦を舞台にしたシューティング。ゲーム展開は単純なのですが、要所に出現する大型機や敵編隊を全滅させると出現するパワーアップなど、プレーヤーを飽きさせない工夫がしてあります。ショットと一時的に無敵になる宙返りだけの単純操作が支持され、ロングヒットした作品です。

パワーアップ!

カプコンといえば、Pow。この作品ではパワーアップです。

硬い!

8ステージに一度だけ出現する、超大型戦闘機。熱いバトルが繰り広げられます。

グラディウス （コナミ1985年）

それまでのシューティングは、似たような背景が続くものがほとんどでした。しかし『グラディウス』は、ステージごとに別々な雰囲気を持っていて、プレーヤーは、ステージごとに新鮮な気持ちでプレーできます。カプセルを集めるパワーアップや"オプション"など、その後のシューティングに大きな影響を与えた作品です。

※このゲームの画面写真は、すべてX68000版のものです。

個性的なステージ

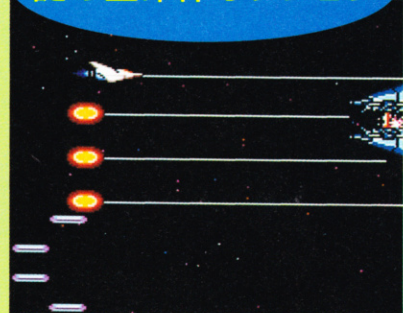
グラディウスといえば、火山のステージ。宇宙に浮かぶ山が印象的です。

モアイ像が宇宙に浮かんでいるステージ。モアイといえば、今ではコナミの顔ともいえます。そのイメージは、ここからきているのです。

細胞が複雑に絡むステージ。敵も赤血球みたいなものが出現します。このグロテスクな雰囲気は、後に「沙羅曼蛇」へと引き継がれます。

さまざまな武器

2方向に発射される"ダブル"、敵を貫通する"レーザー"など、さまざまな武器があります。

謎の生命体オプション

自機と同じ能力を持つ無敵の生命体、それが"オプション"です。その謎を解明することはできませんが、必ず強力な味方になってくれるでしょう。

スターフォース （テーカン［現テクモ］1984年）

それまでのシューティングは、画面内の敵を全滅させたり、ある地点を通過することがステージクリアーの条件でした。しかしこの作品では、"ターゲット"といういわゆる"ボスキャラ"を破壊することでステージクリアーになります。そのおかげで、緊張感のあるゲーム展開が楽しめるわけです。

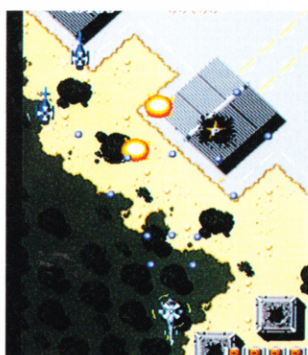
※このゲームの画面写真は、すべてX68000版のものです。

ターゲットを破壊して、ステージクリアー！　逃さずに倒しましょう。

テクニックが得点に

プレーヤーのテクニックで、高得点を得ることも可能です。

究極タイガー （タイトー／東亜プラン1985年）

システムの進化により、『スペースインベーダー』のときにはひとつだけだったボタンも、『グラディウス』では3つになり、操作は少しずつ複雑化してきました。そういったなかで、この『究極タイガー』は、敵を撃つショットと弾をも消せる強力なボンバーという、ふたつのボタンだけでプレーできる作品でした。通常はショットで敵を撃ち、危なくなったらボンバーを使う、という単純な操作は、多くの人に支持されることになります。

ボンバー

ボンバーを使えば、ピンチを回避することができるのです。

ステージ3
シューティングゲーム進化の時代

この頃に、システムはかなり固まってきます。ふたり同時プレーや買い物など、現在のゲームにその影響は色濃く受け継がれているといえるでしょう。逆に、ある意味では、ここでシューティングの進化は止まっているのかもしれません。

沙羅曼蛇　（コナミ1986年）

『グラディウス』の続編的な作品です。ふたり同時プレー、ステージごとにスクロール方向が変わるなど、さまざまな試みがなされていました。グラフィックも美しく、炎の吹き上がる場面は話題を呼びました。当時の作品としては難易度は高めでした。

グロテスクな細胞ステージなど、ステージ構成はさまざま。こういった構成は、今のゲームにも影響を与えています。

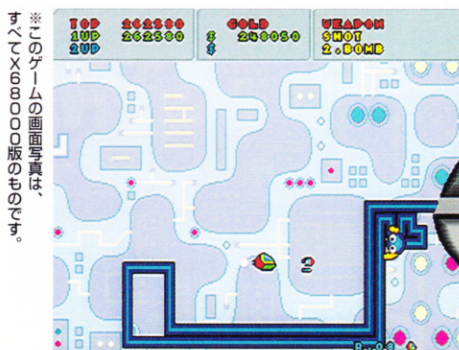
多くのプレーヤーを苦しめ、また魅了もした炎。灼熱の地獄が、容赦なく自機を襲う！

見たことのある奴が！

続編ものには欠かせない、前作に登場していたキャラたち。時を超えた戦いが、今始まる！

※このゲームの画面写真は、すべてX68000版のものです。

ファンタジーゾーン　（セガ1986年）

パステル調のキレイなグラフィック、サンバ調の楽しいBGMなど、当時のシューティングのなかでも、かなり個性的な作品でした。敵から得たお金で買い物をする、という今では珍しくないRPG的なシステムも、この作品が確立したものなのです。

※このゲームの画面写真は、すべてX68000版のものです。

お買い物してパワーアップ

ひと休みしてお買い物。敵から得たお金で、オパオパ（自機）の装備を買いましょう。お金を貯めれば、オパオパを増やすこともできます。

キレイなステージ

1面

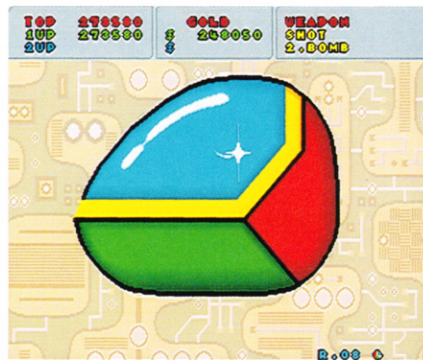
5面

7面

ボスオンパレード

8面

今までに登場してきたボスが一度に襲いかかる！

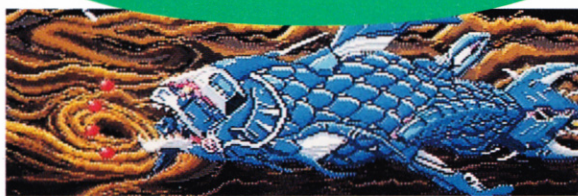
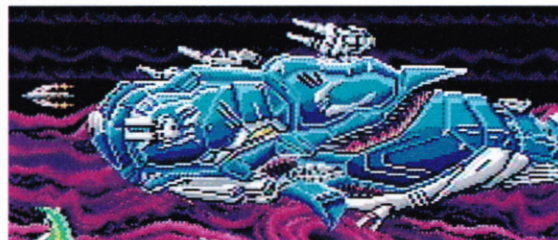
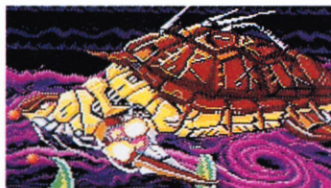
感動のエンディング

そして、エンディング……。敵の総大将は、自機の父親だった。父の涙に、プレーヤーたちは何を思うのか。

ダライアス (タイトー1986年)

横に3個の画面をつなげてひとつのゲームをするという、前代未聞のシューティングです。敵のボスキャラも1画面いっぱいの大きさを持っていて、とにかくインパクトを持っていました。分岐するステージ構成やマルチエンディングなど、これまでにないアイデアが盛りだくさんの作品です。

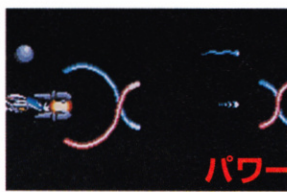
ステージ構成も豊富

海底の遺跡や洞窟のなか、そして工場地帯など、全部で26のステージにさまざまな背景が待っています。

圧巻! 魚型ボスたち!

ボスは、魚をモチーフに作られた巨大戦艦。11種類の戦艦が自機を襲う!

※このゲームの画面写真は、すべてPCエンジン版『スーパーダライアス』のものです。

アールタイプ (アイレム1987年)

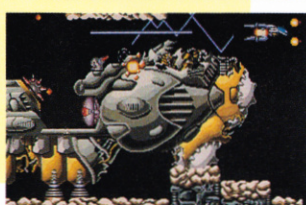
不気味なグラフィックと、『グラディウス』の"オプション"から発展した"フォース"が特徴の作品です。グラディウス同様、ボタンを押し続けて放す"ため撃ち(波動砲)"や画面に入り切らない巨大戦艦などが、後のゲームに大きな影響を与えていきます。

反射するレーザーはプレーヤーに新鮮でした。

パワーアップ!

フォースを使え!

フォースを自在に操り、敵たちを打ち倒せ!

巨大戦艦現わる!

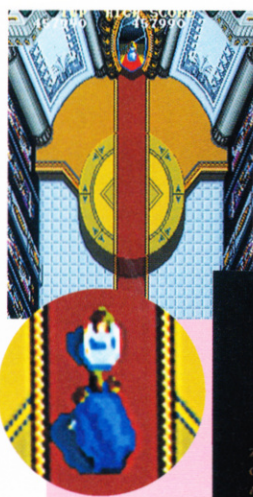
1ステージまるごとが戦艦との戦いです。巨大戦艦が多彩な攻撃を仕掛けてきます。

機械生命体バイド帝国との攻防

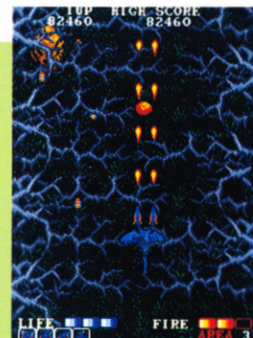
敵はただのメカばかりでなく、まるで生物のようなグロテスクな形をしたメカも出現します。

ステージ4

乱発される シューティングたち

これまでのシステムにより、シューティングの形は固まってしまいます。その分、進化はストーリー性などへ移り、続編ものが多くなります。そして「シューティングは出せば売れる」的な作品が増えてしまい、結局、シューティングは低迷していくのです。

ドラゴンスピリット (ナムコ1987年)

心に残るエンディング

捕らわれていた姫が人の姿に戻った主人公に駆け寄る、ラストシーンです。

自然をバックに展開するストーリー

※このゲームの画面写真は、すべてX68000版のものです。

ドラゴンといえば敵キャラ、というあたりまえの世界観を崩し、プレーヤーはドラゴンとなって、さらわれたお姫様の救出に向かいます。ストーリー性が強く、特にそのエンディングは心に焼きつくものでした。

グラディウスII (コナミ1988年)

ヒット作の続編という話題性もさることながら、その特徴は「4種類から選べる武装で、自由な攻略ができる」という点にありました。そして、個性的な敵キャラやステージ構成などがプレーヤーの心をつかみ、大ヒットすることになります。しかし、結果として、このヒットは、続編ものの乱発を招くことになるのです……。

難度は高め

最後の難所。破壊不能なクラブの足の間を抜けます。

※このゲームの画面写真は、すべてX68000版のものです。

武装は4種類から

初めに4種類のなかから自機の武装を選択します。

ここにも見覚えのある奴が！

前作から知っているキャラも登場します。

オーダイン (ナムコ 1988年)

ハードウェアの持つ、回転・拡大縮小機能を押し出した作品です。ゲーム自体はそれほど目新しくなかったのですが、傾きながら沈む戦艦など、演出は圧巻でした。

ゲーム内容は、いたってシンプルです。ふたり同時プレーもできます。

ダライアスII （タイトー1989年）

あの『ダライアス』が、3画面から2画面になって帰ってきました。画面の大きさは小さくなってしまいましたが、前作同様に登場する巨大戦艦などのインパクトは十分健在です。しかし、グラフィックなどの見た目は変わったものの、システム的には前作とほとんど変わらないものでした。話題性はあったのですが、『ダライアス』が熱狂的に支持されていた分、この続編にファンはあまり喜ばなかったようです。

おそらく、前作と最も違うイメージを受けるところが、この派手なパワーアップでしょう。

2画面でも巨大戦艦!

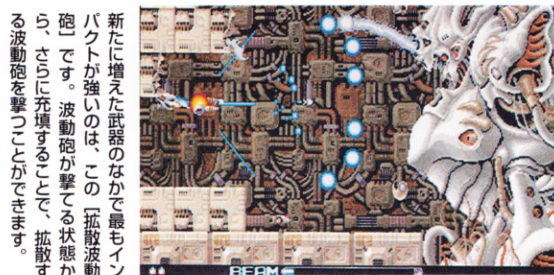
画面が狭くなっても、巨大戦艦は健在です。前作同様、ボスは魚類がモチーフになっています。

イメージファイト （アイレム1988年）

常に前方へ攻撃する青ポッド、そして自機の移動方向と反対へ攻撃する赤ポッドという、2種類の支援ポッドを使いこなして、全8ステージを戦い抜きます。前半5ステージの模擬戦である程度の成績をとっていないと、補習ステージへと送られてしまうのが、特徴的でした。

イメージファイトといえば、安全地帯の多いゲームとしてよく知られています。写真は、有名なステージ3のボスのところです。

アールタイプII （アイレム1989年）

『グラディウスII』など、ヒット作品の続編のなかに現われた、『アールタイプ』の続編です。武器の種類が増えて多彩な展開ができるようになりましたが、その凶悪な難易度のため、いまひとつ人気がでませんでした。

新たに増えた武器のなかで最もインパクトが強いのは、この［拡散波動砲］です。波動砲が撃てる状態から、さらに充填することで、拡散する波動砲を撃つことができます。

オメガファイター （UPL1989年）

ゲームの根本のひとつ、"得点"をメインに押し出したシステムを持った作品です。この作品では、自機の近くで敵を撃つと、得点に倍率がかかるようになっています。つまり、危険を冒して敵に近づいて撃てば、高得点が得られるわけです。その斬新さはプレーヤーを驚かせましたが、爽快感という点でゲーム性は高くありませんでした。

パワーアップのひとつ、アイアン。攻撃力がアップしますが、どんどん飛距離が短くなります。

パワーアップのワイドです。取るごとに攻撃範囲が広がりますが、連射速度が落ちてしまいます。

全ステージを通して巨大戦艦と戦う構成になっています。

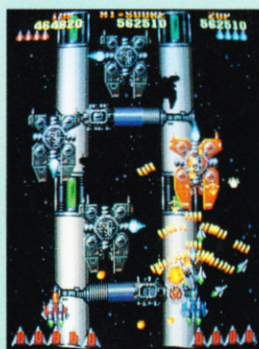
敵を近くで倒すほど、高い点が得られます。命がけで敵に近づきましょう。

ステージ5

そして近代……ゲームは演出重視になる

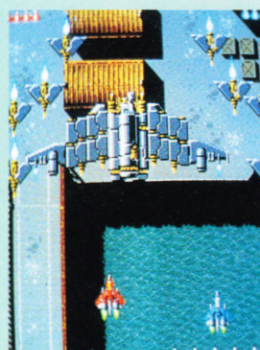
ストーリー性が高まると、次に重要になってきたのは、それを伝えるための"演出"でした。ゲーム性とは直接関係ない部分ですが、感動できるゲームが増えたのも事実です。しかし、このあとシューティングは似たようなものばかりが増えてきます。

雷 電 （セイブ開発1990年）

『究極タイガー』などの流れを組む、いわゆるボンバー使用シューティングです。システム自体はそれらから進化していないのですが、ゲームバランスが絶妙でした。

フルパワー

最強状態の自機です。ほとんど怖いものはありません。

最強VS最強

最強のパワーアップをした自機と、最強の攻撃力を持つ敵ボスとの戦い。まさに、"力と力のぶつかり合い"です。軍配はどちらに？

ボス!

これでもかと攻撃してくるボス。最大のライバルです。

弾を撃ちまくって敵を倒し、危なくなったら即ボンバーを使う、という基本的なところは今までどおりです。

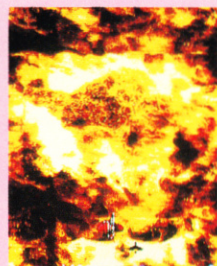
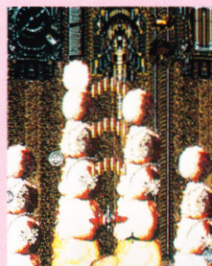
ガンフロンティア （タイトー1991年）

銃をモチーフにデザインされたキャラからもわかるように、西部劇をイメージさせる作品です。ゲーム自体は『雷電』同様、ボンバー使用シューティングなのですが、美しいグラフィックと派手な演出が、かなりのインパクトを与えてくれます。とにかくシブいシューティングです。

派手!

ボンバーを使ったときからボスが爆発するシーンまで、とにかくあらゆる効果が派手に演出されているのです。

イカスキャラクター

銃をモチーフにして作られたキャラたち。ほかには類を見ないデザインです。

ひたすらシブいステージ構成!

大型機に囲まれてしまう自機。勝てるのか？

映画館が破壊され、外に映写が写し出される。

雲下に見える敵群。己の無力さを痛感する……。

メタルブラック （タイトー1992年）

『ガンフロンティア』の流れを組む、美しいグラフィックと派手な演出を持った作品です。自機とボスが強力なビームを撃ち合うと、そのとき多くのエネルギーを持っている方にすべての攻撃が集中します。これが、この作品の一番の特徴である、エネルギー干渉です。ゲーム性はそれほど高くはありませんが、さまざまな演出で強烈なまでのストーリー性を持たせている作品です。

砂漠に沈む空母。もはや何の意味もない存在が、荒廃を象徴しています。

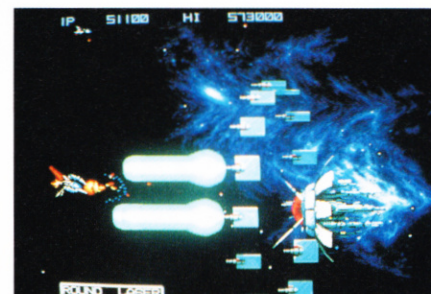
荒廃

砂に埋もれたかつての都市や、放棄されたコロニーなど、さまざまな演出はおよそシューティングとは思えないものばかりです。これだけのインパクトを持つ作品は、なかなかありません。

ステージ1および3をクリアーすると、ボーナスステージになります。自動追尾するミサイルで、制限時間内に敵を一掃しましょう。

ラストボスとの戦いで変化していく背景。狩りをする猿人、戦争、ゴミであふれるドブ川……これは、一体何なのでしょうか？

ゼクセクス （コナミ1992年）

『グラディウスII』を作ったスタッフが手掛けたことで、話題になった作品です。『アールタイプ』の"フォース"のような、触手のついた"フリント"を操って敵を倒していきます。ステージをクリアーすると、デモを見ることができました。

デモも捨てがたい

デモには、声優によるナレーションが入っていました。

フリントを使いこなせ

フリントは、触手に触れた敵を倒し、敵の弾を防ぐことができます。自機から切り離せば浮遊させておくこができ、自機に装着すれば"ため撃ち"を使うことが可能です。

ステージ6

新作シューティング紹介

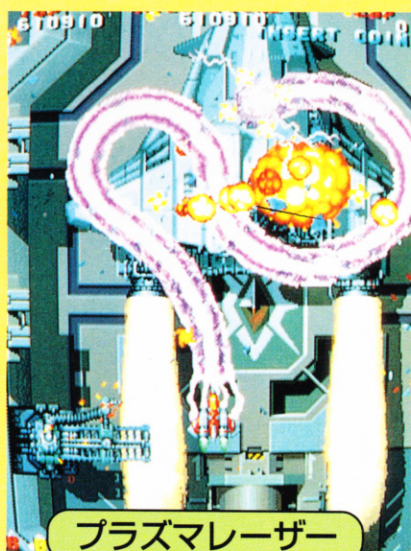
現在、ゲームといえば"対戦格闘"ばかりで、シューティングはあまり姿を見かけなくなりました。しかし、元気がないとはいっても、作品がないわけではありません。これから紹介する4本は、次の時代へとつながる可能性を秘めた作品ばかりです。

『雷電』の続編的な作品です。より美しくなったグラフィック、そしてより派手になった攻撃が特徴です。

雷電II （セイブ開発）

パワーアップして敵に立ち向かえ王道シューティングの決定版！

個性を求めるばかりに操作やシステムが複雑化するなか、『究極タイガー』などに代表される"ボンバー使用シューティング"は根強い人気を誇っています。この作品は、その王道的なシステムに忠実なので、そういう意味ではあまり新鮮ではないといえるでしょう。しかし、王道的なシステムなら必ず面白いわけではありません。この作品は、敵の攻撃やゲーム展開がよく練られています。"王道的"な部分だけにあやかったのではない、考えられた作品なのです。

新型兵器を駆使して戦え

プラズマレーザー

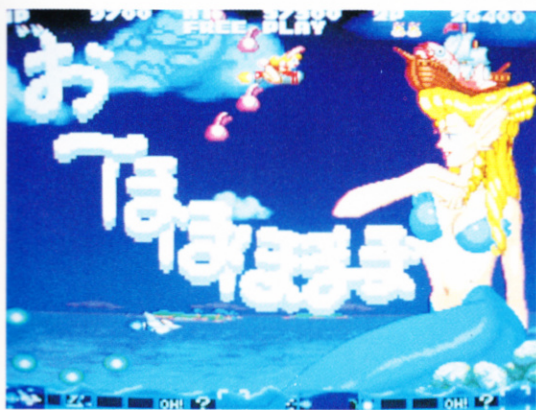
複数の敵をロックして、まとめてダメージを与えることができます。この美しさは一見の価値アリです。

拡散ボンバー

自機のまわりに小型のボンバーをまき散らします。敵に近づかないと効果が得られないのが弱点です。

強力な攻撃を仕掛けてくるボス。プレーヤーの永遠のライバルです。

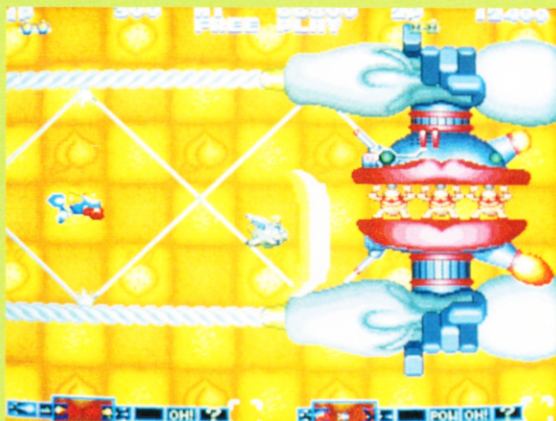
極上パロディウス （コナミ）

あのお笑いゲームがふたたび！ グラディウスの流れを組むシューティング

この作品は、『パロディウスだ！』の続編に当たるものです。これは、名作『グラディウス』シリーズのパロディー版ともいえるもので、その良質なゲームシステムを使って作られた、ユーモアたっぷりのゲームでした。今回も、そういった良質なシステム部分はそのままに、さらに過激なパロディーを満載したゲームになっています。たとえば、自機キャラを見ただけでも、前作の"ビッグバイパー"や"ツインビー"を初めとして、"バニーガール"やなぜかブタの"大天使ミカエル"、きわめつけの紙飛行機に乗った"こいつ"など、ユニークなキャラが勢ぞろい。さらに、『グラディウス』シリーズの巨大なボスが小さなザコキャラになっていたりと、敵キャラもユーモアたっぷりです。ステージ構成も、クレーンゲームのなかでの戦いからお菓子の城、交通標識つきの高速スクロールまで、ふつうのゲームでは考えられないものばかり。笑えるシューティングというジャンルは、まだまだ健在です。

自機のタイプを選択するのだ

自機のタイプも数が増えて、おなじみのキャラから新キャラ"大天使ミカエル"など、全部で8種類になりました。

ステージ構成も、ふつうでは考えられないものばかり。たとえば、ステージ1はクレーンゲームをモチーフにしています。ぬいぐるみをつかみに降りてくる、クレーンをかわしながら進みましょう。

あんなゲームのパロディも？

パロディーのゲームは、ほかにもいくつかあるのですが、ここまで強烈な作品はないでしょう。『グラディウス』だけにこだわらないどころか、コナミ以外の会社のゲームまでパロディーにしてしまっているのです。たとえば、右の写真のボスの攻撃、どこかで見たことがありませんか？ このゲームのなかにあるパロディーがすべてわかれば、立派なゲームおたくです。

あの女も待ってます

『グラディウスII』のラストで、さんざんプレーヤーを苦しめた"クラブ"が、こんな姿で登場します。またまたプレーヤーたちを楽しませて（？）くれるでしょう。

ネビュラスレイ　（ナムコ）

ナムコパワー炸裂！ モデリングされたキャラが織りなす美麗シューティングだ！

最近のナムコといえば、『リッジレーサー』などで有名なように、ポリゴンを使った立体ゲームを多く世に出しています。そんなナムコが贈る新作シューティングは、縦スクロールでボンバー使用のシューティングです。通常のショットとボンバーのほかに、時間制限のある武器を装備することができ、いざというときに役立ってくれます。これだけを聞くと、それほど珍しくないものだと思うかもしれません。しかし、注目すべきは、そのリアルで美しいグラフィックです。なんと、すべてのキャラを一度立体でモデリングしておいて、それから平面に取り込んでいるのです。その美麗なキャラが飛び交うさまは、平面でありながら立体のような錯覚さえおこさせてくれます。自機や敵が撃ち出すショットやレーザーも、見とれてしまうぐらい美しいものです。見かけたら、ぜひプレーしてみてください。

平面のものとは思えない、リアルな戦艦が自機を襲う！

迫りくるボスたち

レイフォース

（タイトー）

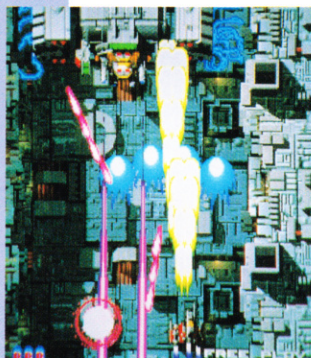
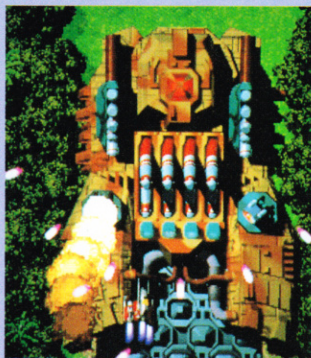
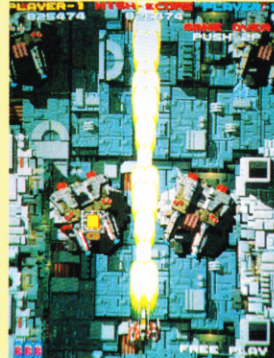
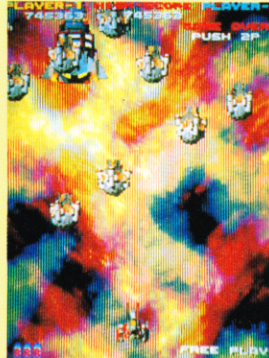
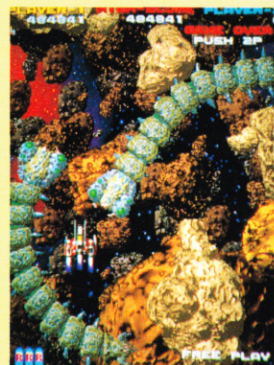
ロックオンレーザーでまとめて敵を倒せ! 爽快感バツグンのシューティング

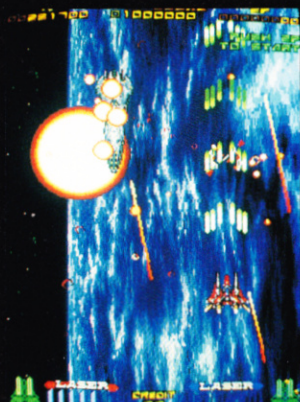
強力自動追尾兵器ロックオンレーザー

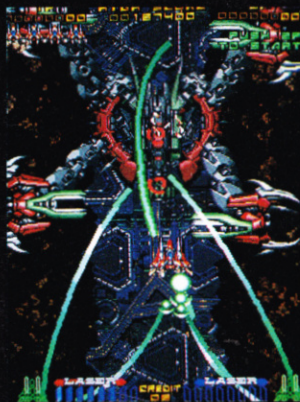
華麗に

たくさんの敵をロックオンして、まとめて撃つ！　レーザーが美しい軌跡を描いて、確実に敵を破壊します。

…そして激しく!

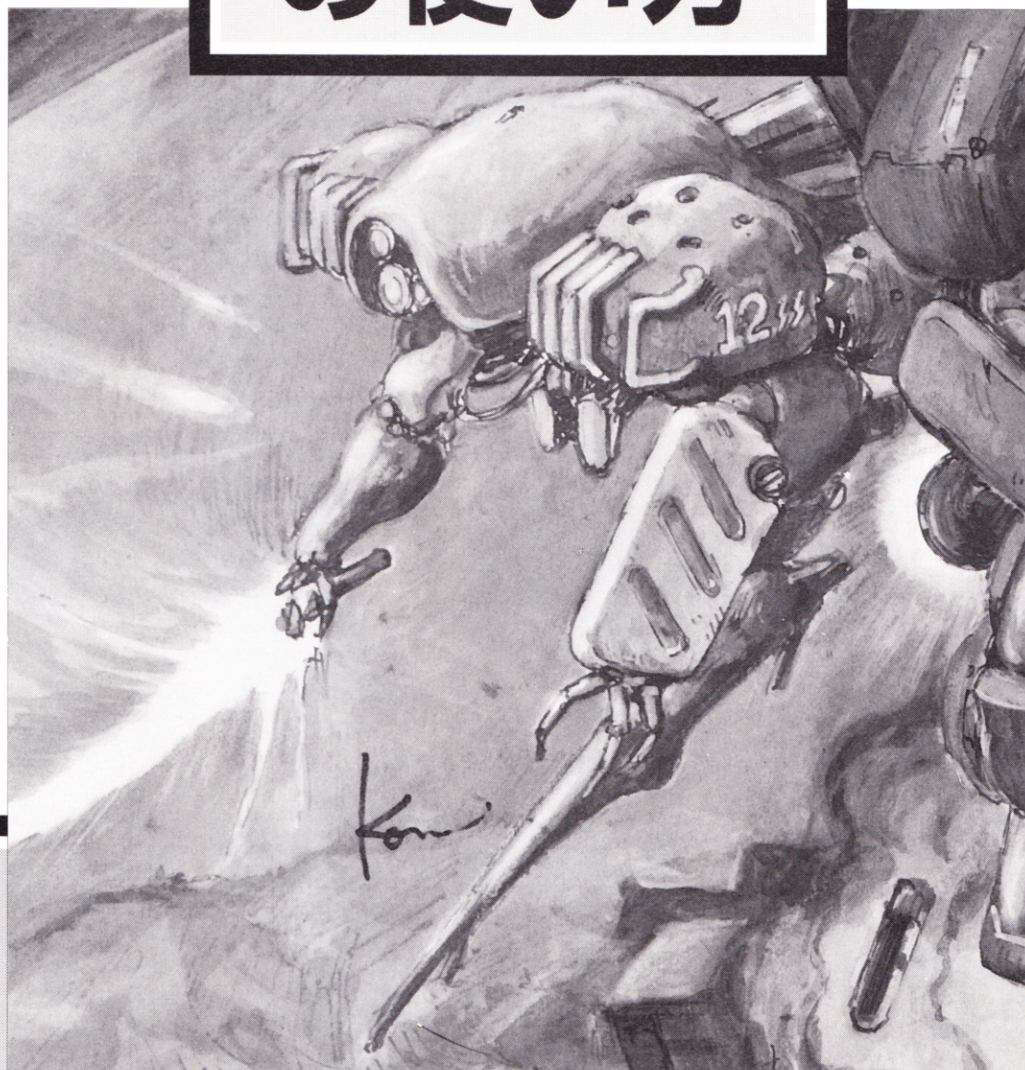
ボスなどの強敵は、すべてのロックオンレーザーを一度にまとめて撃ち込みましょう。

『ゼビウス』の築いた、地上と空中を撃ち分けるシステムは、これまでにさまざまな進化をしてきました。この『レイフォース』の特徴である"ロックオンレーザー"もその延長上にあるものです。これは、たくさんの敵をまとめて倒したり、ひとつの敵にまとめて撃ち込んだりすることが可能な武器です。このロックオンレーザーは確実に敵を狙うので、プレーヤーに"敵に撃ち込む"爽快感を与えてくれます。よく考えられたシステムといえるでしょう。美しいグラフィックや演出も見どころではありますが、確実に敵へ撃ち込む快感を持たせるなど、シューティングとしての面白さを追及しているのが特徴の作品です。

宇宙から…

雲を裂き

地へもぐり

さて、ここまで13ページを使って、27個のシューティングを紹介してきました。同じシューティングでもそのジャンルは多岐に渡り、いろいろな特徴を持った作品があったと思います。みなさんは、「面白いシューティングとはなんなのか」わかりましたか？　人によって感じることは違いますから、思うことはさまざまでしょう。でも、あなたと同じ考えを持つ人は、必ずほかにもいると思います。思っているだけでは人には伝わりませんので、自分で『シューティングツクール98』を使って作品を作ってみてはどうでしょうか。その作品が、もしかすると次の時代を作るかもしれないのですから……。

これからのシューティングの歴史は キミたちが作っていくのだ!!

PC-9801でシューティングを作ろう!

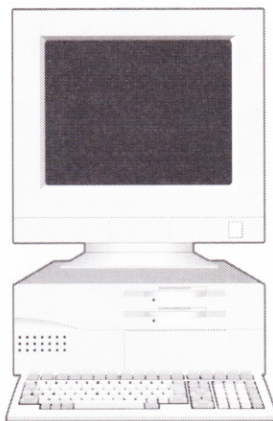
シューティングツクール98の使い方

シューティングツクール98を使用するための準備

まずはMS-DOSのインストールをしよう

本書に付属されているインストールディスク1、2のなかには、『シューティングツクール98』本体とサンプルゲームのデータが入っています。しかし、インストールディスクのままでは、シューティングツクール98を使用することはできません。これらを使用するためには、初めにMS-DOSのシステムディスクを使って、"インストール作業"をする必要があります。

シューティングツクール98を起動させるためには、5枚の空きディスクが必要です。ハードディスクへインストールする場合には、空きディスクを用意する必要はありませんが、5メガバイト以上の空き容量が必要になるので注意してください。

インストールの方法は、2ドライブ内蔵のデスクトップパソコン、1ドライブとRAMドライブ内蔵のノートパソコン、そしてハードディスクを使用しているパソコンで、それぞれ異なります。次のページからデスクトップパソコン、ノートパソコン、ハードディスクを使う場合の、それぞれのインストール方法を詳しく説明していきます。デスクトップパソコンとノートパソコンの場合は、35ページを読んであらかじめ用意した5枚の空きディスクをフォーマットし、続いて36、37ページへ読み進んでインストールを行なってください。ハードディスクをお使いの方は、38ページをよく読んで、インストールをしてください。

必要なシステム

パソコン本体

NEC製PC-9801、PC-9821シリーズ
(VM/UV以降、FELLOW、MATE、MULTiを含む)
EPSON製PC-286/386/486シリーズ
NEC純正のFM音源を搭載しているパソコンでは、BGMを楽しむことができます。

日本語MS-DOSシステムディスク#1（運用ディスク#1）

NEC製MS-DOSのバージョン3.3、3.3A、3.3B、3.3C、3.3D、5.0、5.0A、5.0A-H、または、EPSON製MS-DOSのバージョン3.3、5.0のいずれかのMS-DOSの"システムディスク#1"または、"運用ディスク#1"が必要となります。シューティングツクール98のインストール作業を始める前に、上記のバージョンのMS-DOSを用意してください。

5枚の空きディスク

ハードディスクを使用しない場合は、空きディスクが5枚必要になります。これらの空きディスクは、フォーマットを行なえるように、必ずライトプロテクトをはずしておいてください。

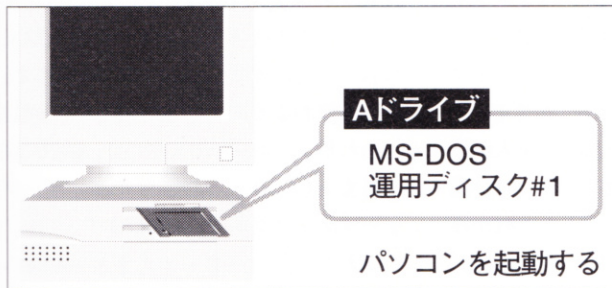
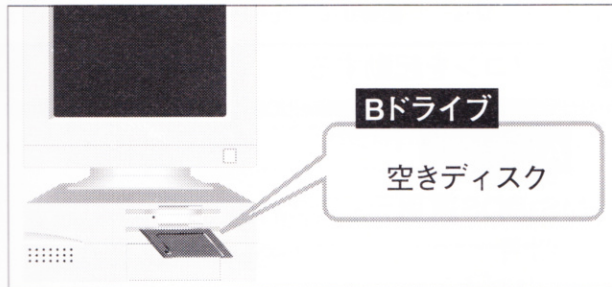
ハードディスクをお使いの方は 38ページへお進みください

ディスクをフォーマットする

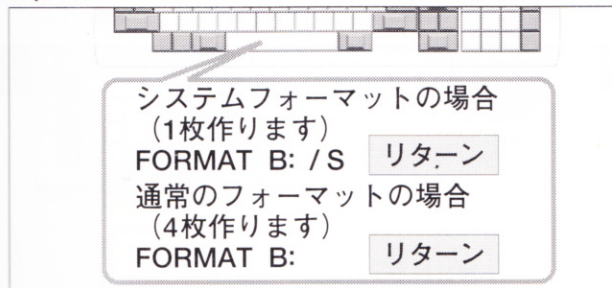
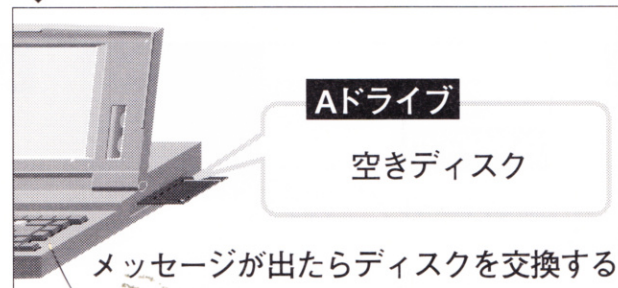
フロッピーディスクにシューティングツクール98をインストールする場合、システム入りフォーマットをしたディスクを1枚、通常フォーマットをしたディスクを4枚用意する必要があります。

実際のフォーマット作業は、下図のように進めていきます。最初にMS-DOSの運用ディスク#1をAドライブに入れて、パソコンを起動します。メニュー画面などが立ち上がった場合は、それらを終了させて画面に"A>"と表示させてください。画面に"A>"と表示されたら、Bドライブに空きディスクを入れて(ノートパソコンの場合はそのまま)下図のようにコマンドを入力します。ここでは、システム入りフォーマットディスクを1枚、通常フォーマットディスクを4枚作成します。それぞれ、システム入りフォーマットディスクが"エディターディスク"に、残り4枚が4種類のサンプルゲームのデータディスクとなります。インストール作業で間違えることのないように、あらかじめ各ディスクには、"エディターディスク"、"ガルト・ライオ"、"エクシード"、"ラウド・パーティー"、"突撃指令94"と書いたラベルを貼っておいてください。5枚のフォーマットディスクができたら、次はいよいよインストールの開始です。

デスクトップパソコンの場合

Aドライブ
MS-DOS
運用ディスク#1
パソコンを起動する

Aドライブに MS-DOSの運用ディスク#1を入れ、パソコンの電源を入れます。メニューが表示されたら終了させ、画面に"A>"と表示させます。

Bドライブ
空きディスク

用意した空きディスクをBドライブに入れます。空きディスクは新品でなくてもかまいませんが、ライトプロテクトをはずしておいてください。

システムフォーマットの場合
(1枚作ります)
FORMAT B: /S リターン
通常のフォーマットの場合
(4枚作ります)
FORMAT B: リターン

上のコマンドを入力します。システム入りフォーマットと通常のフォーマットのディスクの枚数を間違えないようにしてください。

デスクトップパソコンでインストールをする

35ページにある"ディスクをフォーマットする"を読んで、5枚の空きディスクをフォーマットしたら、いよいよインストール作業の開始です。下の1～4の図を見ながら、以下の手順で間違いのないように作業を進めていってください。

まず、MS-DOS運用ディスク#1をAドライブに入れ、パソコンの電源を入れるかリセットボタンを押します。メニュー画面などが表示された場合はそれらを終了し、画面に"A>"と表示させてください。35ページの"ディスクをフォーマットする"から続けて作業を進めている場合は、すでにAドライブにMS-DOS運用ディスク#1が入っていて、画面に"A>"と表示された状態のはずですので、再びリセットボタンを押したりしてパソコンを立ち上げ直す必要はありません。

次に、本書に付属しているインストールディスク1を取り出して、Bドライブに入れてください。ディスクを入れたら、下図の4番にあるように、キーボードから、

B:INSTAL L[リターン]

と入力してください。すると、インストール作業が開始されます。ここで、

B :[リターン]

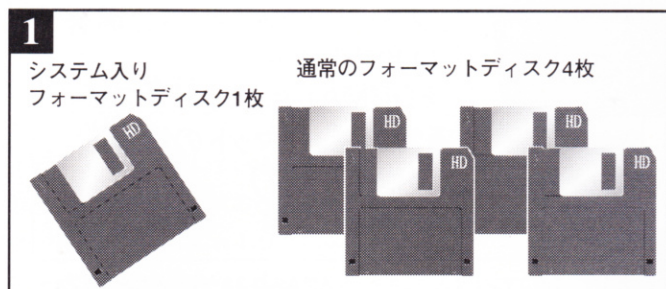
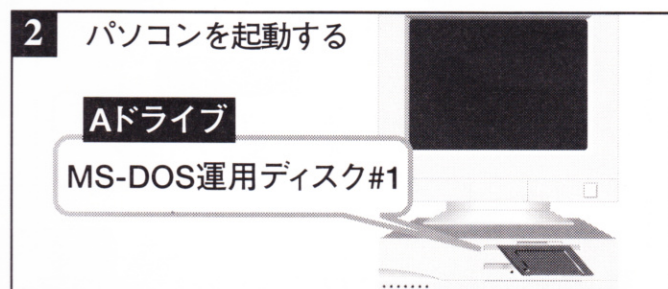
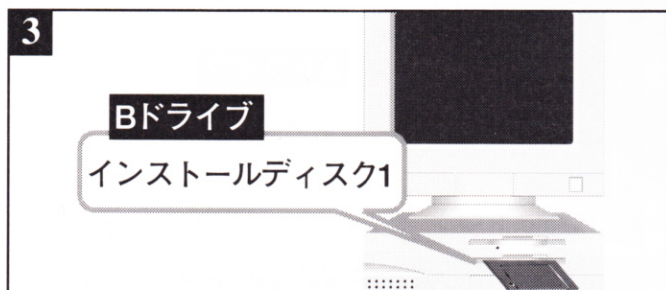
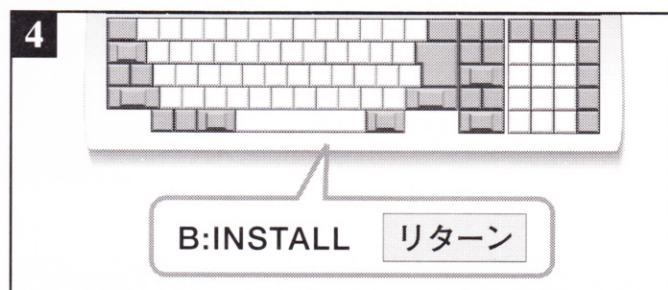
INSTALL[リターン]

のように2回に分けてコマンドを入力すると正常にインストール作業を進めることができません。必ず"B:INSTALL"と、1回でコマンドを入力してください。

正しくコマンドを入力すると、インストールプログラムが立ち上がります。初めにインストール先を聞いてきますので、ここでは、"2　フロッピーディスクにインストール"を選んでください。すると、AドライブにMS-DOS運用ディスク#1、Bドライブにシステム入りフォーマットをしたディスク(エディターディスクになります)を入れるように指示してきます。指示どおりに作業を進めると、MS-DOS運用ディスク#1からシステム入りフォーマットディスクに、"MOUSE.SYS"というプログラムファイルをコピーします。

MOUSE.SYSのコピーが終わると、シューティングツクール98のプログラム本体を、システム入りフォーマットディスクにインストールしていきます。画面の指示に従って、AドライブのMS-DOS運用ディスク#1を、インストールディスク1と交換してください。しばらくすると、Bドライブにシューティングツクール98のエディターディスクができあがります。

エディターディスクができたら、続いてサンプルゲームのデータディスクを4枚作成していきます。画面の指示に従って、Bドライブのエディターディスクを通常フォーマットしたディスクと交換してください。1枚目のデータディスク(ガルト・ライオ)を作成し終わると、インストールディスク1を2に入れ替える指示が出ますので、指示に従ってください。作業を繰り返すと、サンプルデータディスクが4枚完成します。

これで、シューティングツクール98のインストール作業はすべて終了です。39ページへ進んで、シューティングツクール98を起動してください。

35ページで作成した5枚のフォーマットディスクと、本書に付属しているインストールディスク1～2を用意します。

AドライブにMS-DOS運用ディスク#1を入れてから、パソコンの電源を入れます。MS-DOSを立ち上げて"A>"を表示させてください。

続いてBドライブにインストールディスクを入れます。インストールディスクは、必ずライトプロテクトのかかった状態にしておいてください。

正しくディスクを入れたら、上記のコマンドを入力します。しばらくするとメッセージが出ますので、指示に従って作業を進めてください。

ノートパソコンでインストールをする

初めに、[HELPキー]を押しながらパソコンの電源を入れ、"98NOTEメニュー"を立ち上げます。そして、98NOTEメニューの一番上にある[モード設定]を選択し、下図の1番のようにパソコンを設定してください。機種によっては設定の仕方が若干異なる場合がありますが、RAMドライブを使用して、第1ドライブがフロッピーディスクドライブで、フロッピーディスクドライブ(以下ドライブ)からパソコンが立ち上がるように設定してください。

以上の設定が終わったら、ドライブにMS-DOS運用ディスク#1を入れて98NOTEメニューを終了させてください。すると、MS-DOSが起動します。メニュー画面などが表示された場合はこれらを終了し、画面に"A>"と表示させてください。"A>"と表示できたら、初めにRAMドライブを通常フォーマットします。キーボードから

FORMAT　B:[リターン]

と入力してください。ディスクのタイプを聞かれた場合は、"2:2HD"か"2:(1.2MB)"を選択してください。

次に、ドライブのMS-DOS運用ディスク#1をインストールディスク1に入れ替えて、下図の4番のようにキーボードから、

INSTALL[リターン]

と入力してください。すると、インストール作業が開始されます。

正しくコマンドを入力すると、インストールプログラムが立ち上がります。初めにインストールする先を聞いてきますので、ここでは、"3　フロッピーディスクにインストール(ノートパソコン)"を選んでください。すると、プログラムをRAMドライブにコピーしたのち、MS-DOS運用ディスク#1をドライブに入れるように指示してきます。入れると、MS-DOS運用ディスク#1からRAMディスクに、"MOUSE.SYS"というプログラムファイルをコピーします。コピーし終わったら、ドライブのMS-DOS運用ディスク#1をシステム入りフォーマットしたディスクに入れ替えてください。

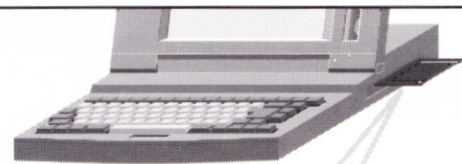
続いて、シューティングツクール98のプログラム本体を、システム入りフォーマットディスクにインストールしていきます。しばらくすると、ドライブにシューティングツクール98のエディターディスクができあがります。

エディターディスクができたら、続いてサンプルゲームのデータディスクを4枚作成していきます。画面の指示に従って、ドライブのエディターディスクを通常フォーマットしたディスクと交換してください。1枚目のデータディスク(ガルト・ライオ)を作成し終わると、インストールディスク1を2に入れ替える指示が出ますので、指示に従ってください。このあと、同様に作業を繰り返していくと、サンプルゲームが入ったデータディスクが4枚("ガルト・ライオ"、"エクシード"、"ラウド・パーティー"、"突撃指令94")完成します。

これで、シューティングツクール98のインストール作業はすべて終了です。39ページへ進んで、シューティングツクール98を起動してください。

1　モードの設定

RAMドライブの使用	する
起動装置の指定I	標準
起動装置の指定II	FD
第一ドライブの指定	FD
RAMドライブプロテクト	しない

HELPキーを押しながらパソコンの電源を入れると、98NOTEメニューが表示されます。"モード設定"を選んで各項目を設定してください。

Aドライブに MS-DOS運用ディスクを入れて、98NOTEメニューを終了させてください。すると、MS-DOSが起動するはずです。

続いて、ドライブに入っているMS-DOS運用ディスク#1をシューティングツクール98のインストールディスク1に入れ替えてください。

ディスクを正しく挿入したら、上記のコマンドを入力します。しばらくして、指示が出たらドライブのディスクを交換してください。

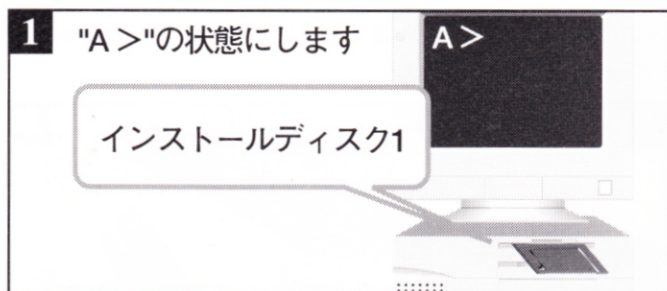
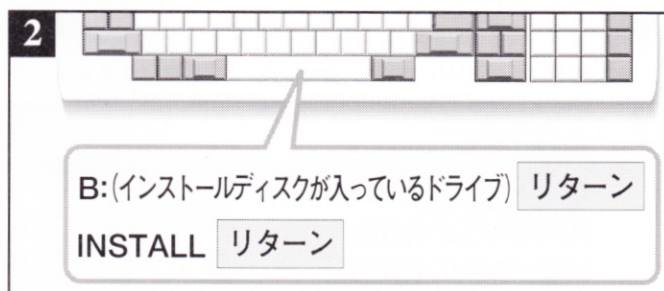
ハードディスクにインストールする方法

ここでは、ハードディスクへインストールする方法を説明していきます。ただし、ハードディスクを利用するには、MS-DOSの知識が必要です。ハードディスクを使用して起こった事故などについては、ログインソフト編集部で責任を負うことはできません。あらかじめご了承ください。

まず、ハードディスクからMS-DOSを立ち上げて"A>"と表示させてください。メニュー画面やウィンドウズが立ち上がった場合は、それらを終了してください。"A>"と表示できたら、ドライブにインストールディスク1を入れます。続いて、下図の2番のように入力してください。するとインストール先を聞いてきますので、"1　ハードディスクにインストール"を選んでください。次にインストール先のドライブ名を聞いてくるので、"C[リターン]"のように入力してください。なお、"C"はインストール先のドライブ名です。自分のパソコンの環境に合わせて変更してください。

リターンキーを押すと、インストール先に"STG98"ディレクトリーを作成してもいいか聞いてきますので、よければ"Y[リターン]"と入力してください。ここで"N"を入力すると、インストールを中止できます。"Y"を入力すると作業が進みますが、途中で、もしAドライブにある"DOS"ディレクトリーにして"MOUSE.SYS"がない場合、"MOUSE.SYS"のあるディレクトリーを確認してきますので、"B:¥DOS[リターン]"のようにして、MOUSE.SYSのあるディレクトリーを入力してください。なお、"B:¥DOS"は、自分のパソコンの環境に合わせて変更してください。

ここまでの作業が正しく進んでいると、インストールが始まります。しばらく進むと、インストールディスク1を2に入れ替えるように指示が出ますので、従ってください。インストールディスク2の内容をインストールし終えると、最後に"CONFIG.SYS"と"AUTOEXEC.BAT"を作成してもよいか確認してきます。これはシューティングツクール98を起動するために必要なので、なるべく"Y"と入力してください。ただし、ここで"Y"を入力すると、元のCONFIG.SYSと、AUTOEXEC.BATの名前が"CONFIG.___"、"AUTOEXEC.___"と変わり、今まで動いていたソフトが動作しなくなる場合があります。元のCONFIG.SYS、AUTOEXEC.BATに戻す場合は下記のコラムを見てください。

以上で作業は終了です。39ページへ進み、シューティングツクール98を起動してください。なお、何らかの理由で再度インストールし直す場合は、すでにある"STG98"ディレクトリーを削除してから、インストールをしてください。削除する方法については、MS-DOSのマニュアルをご覧ください。

ハードディスクからパソコンを起動させ、画面に"A>"と表示させてください。続いてインストールディスク1をドライブに挿入します。

インストールディスク1が入っているドライブをカレントドライブとしたのち、キーボードから上のコマンドを入力してリターンキーを押してください。

変わってしまったAUTOEXEC.BAT、CONFIG.SYSを元に戻すには

ハードディスクへのインストール作業の最後に"CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATを書き替えますがよろしいですか"と聞いてきます。ここで"Y[リターン]"と入力すると、自動的に新しいCONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATを作成します。すると、もともと存在していた"CONFIG.SYS"は"CONFIG.___"に、"AUTOEXEC.BAT"は"AUTOEXEC.___"という名前で保存されます。この新しいCONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATは、シューティングツクール98を起動するのに都合良く書かれたもので、一般的なものではありません。シューティングツクール98で遊んでいる分には特になにも問題はないのですが、このCONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATのままでは、ほかのソフト(たとえばウィンドウズなど)が動かなくなる可能性があります。このようなことから、シューティングツクール98以外のソフトを立ち上げる場合は、CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATを元のとおりに書き直してから起動するようにしてください。

CONFIG.SYSを元の状態に戻すには、MS-DOSを立ち上げ"A>"の状態から次のように

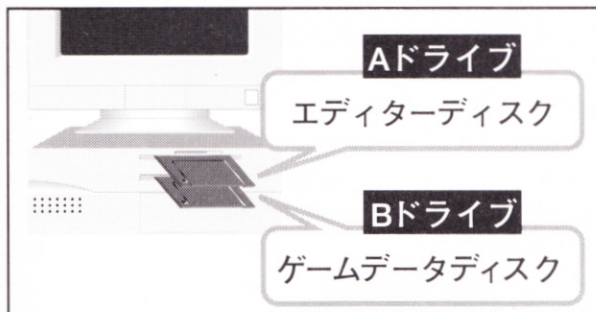
```
REN　CONFIG.SYS　CONFIG.STG[リターン]
REN　CONFIG.___　CONFIG.SYS[リターン]
```

と2行分のコマンドを入力してください。

このコマンドについて簡単に説明すると、行頭の"REN"というのがファイル名を変えるコマンドです。続いて"変更前のファイル名"、スペースを空けて"変更後のファイル名"となっています。つまり、この2行のコマンドを入力していくと、1行目でCONFIG.SYSがCONFIG.STGという名前になって、2行目でCONFIG.___がCONFIG.SYSという名前になるということです。これと同じようにAUTOEXEC.BATをAUTOEXEC.STGに、AUTOEXEC.___をAUTOEXEC.BATに変えてください。

以上の作業で、インストールする前の状態のCONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATになりました。あとはリセットをしてパソコンを再起動してください。

シューティングツクール98の起動方法

デスクトップパソコンでの起動

シューティングツクール98をデスクトップパソコンで使うには、フロッピードライブが2台必要です。もし1台しかない場合は、ハードディスクにインストールをするようにしてください。

シューティングツクール98を起動するには、まずAドライブにエディターディスクを、Bドライブにサンプルのゲームデータが入ったディスクを入れます。正しくディスクがセットされているのを確認したら、パソコンの電源を入れるか、リセットボタンを押してください。しばらく待つと、シューティングツクール98が立ち上がります。

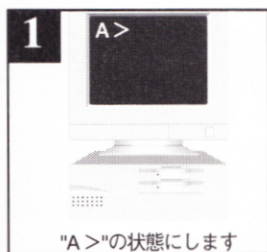
ノートパソコンでの起動

エディターディスクを
RAMドライブにコピーします

RAMドライブ優先で起動します

まず98NOTEメニューを起動して、エディターディスクをRAMドライブへコピーしてください。コピーできたら、ドライブに入ったエディターディスクをゲームデータの入ったディスクに入れ替えます。最後に起動装置、第1ドライブをRAMドライブに設定して98NOTEメニューを終了してください。するとシューティングツクール98が起動します。

ハードディスクからの起動

"A＞"の状態にします

まず、パソコンをシューティングツクール98をインストールしたハードディスクドライブから起動させ、画面に"A＞"(Aは起動したドライブ名)と表示させます。メニュー画面やウィンドウズなどが起動した場合は、それらを終了してください。あとは"STG98[リターン]"と入力すれば、シューティングツクール98のタイトル画面が表示され、エディターが起動します。

サンプルゲームの起動

サンプルゲームは、シューティングツクール98から、右のような手順で起動してください。データパスは、フロッピーディスクならBドライブの"USR"、ハードディスクならインストールしたドライブの、"TOTU"(突撃指令94)、"EXC"(エクシード)、"LOUD"(ラウド・パーティー)、"GALT"(ガルト・ライオ)を選択します。そのほかに、"INIT"というデータパスがありますが、これは空のゲームデータですので、新しくゲームを作るときに使ってください。

1 "ファイル"から"ゲームデータパスの設定"を選んでゲームデータパスを変更
2 "ロード"で全部のファイルを読み込む
3 "ラン"から"1面から全ての面をプレーする"を選ぶ

エディターの使い方

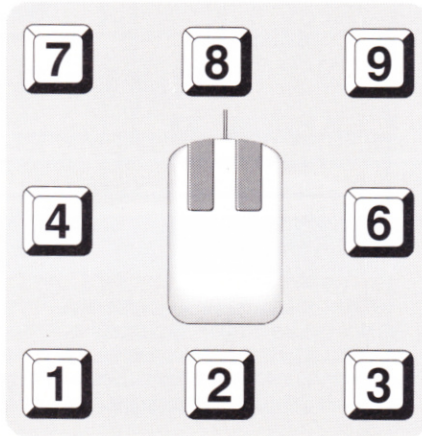
シューティングゲームは実に数多く、さまざまな種類のものが発売されています。縦スクロールに横スクロール、SFものからファンタジーもの、最近ではポリゴンを使った3Dのシューティングなど、世界設定、画面構成とも多種多様です。そんな根強い人気を誇るシューティングを、プログラムの知識がなくても、誰にでも簡単に作ることができる便利なツール、それが『シューティングツクール98』です。

縦横両方のスクロールに対応しているのはもちろん、自機や敵キャラのエディットからデモの作成まで、実にさまざまな機能が用意されており、どれもオリジナルゲーム作りには欠かせないものばかりです。ここからは、それらの機能ひとつひとつを、詳しく解説していきましょう。

マウスとキーボードについて

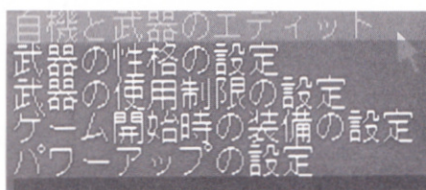
『シューティングツクール98』のエディターは、キーボードでも操作することが可能ですが、基本的にマウスによる操作を前提としています。快適な操作のためにも、なるべくマウスを使うといいでしょう。マウスには、バスマウスとシリアルマウスの2種類がありますが、シューティングツクール98ではバスマウスしか使うことができませんので注意してください。

キーボードを使って操作する場合は、マウスカーソルの移動はテンキーの2、4、6、8、左と右のボタンはそれぞれZキーとXキーで代用することができます。また、ウインドーに"実行"と"取消"の選択が出た場合は、わざわざカーソルを移動させてクリックをしなくても、Yキーで実行、Nキーで取消を選択することが可能です。

Y 実行　N 取消
Z 左クリック　X 右クリック

プルダウンメニュー

エディター画面の最上部には、"メニューバー"と呼ばれる、さまざまな機能の名前が書かれた帯が表示されています。このなかの"ファイル"という機能名にはロードやセーブなどのファイル操作に関したコマンド、そして"ラン"という機能名の中にはテストプレーに関したコマンドが……というように、メニューバーの機能のなかには、さらに細かいコマンド(機能)が収められていると考えてください。

メニューバーの中にあるコマンドを使うには、まず、マウスカーソルを使いたいコマンドの収められている機能名に合わせて、マウスの左ボタンかキーボードのZキーを押します。すると、機能名の下に、コマンド名が列記された"メニューウインドー"が開くはずです。あとは、マウスの左ボタンかZキーを押したまま、目的のコマンドまでカーソルを動かしてボタンを放せば、そのコマンドを実行できます。

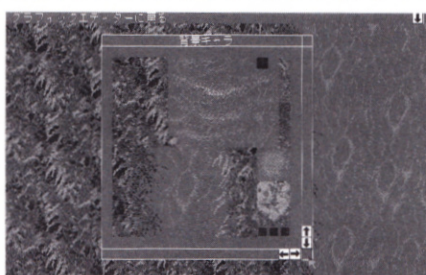
このようなコマンド選択の方式を"プルダウンメニュー"といいます。メニューバーは、場合によって表示される機能名が違いますが、操作方法は常に同じです。

メニューバーを開いているところです。このままの状態から、目的のコマンドまでマウスをドラッグさせて選びます。もっとも基本的な操作のひとつです。

また、マウスのボタンを押すことを"クリックする"、ボタンをクリックしたままカーソルを動かすことを"ドラッグする"といいます。覚えておきましょう。

ウインドーの操作方法

ほとんどのコマンドは、実行するとウインドーが開きます。それぞれ、ウインドーの役割は違いますがその操作は共通です。

まず、ウインドーは、右下のスミをドラッグすることで、大きさを変更することができます。また、開いているウインドーを閉じたり、キャンセルをする場合には、左上にある四角形をクリックしてください。ただし、ウインドーを重ねて開いている場合は、後から開いたウインドーを閉じておかないと、先に開いたウインドーを閉じることはできません。さらに、ウインドーのタイトルが書いてある部分(ウインドー最上部)をドラッグすれば、ウインドーを移動させることも可能です。

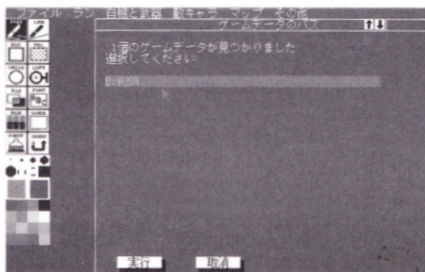
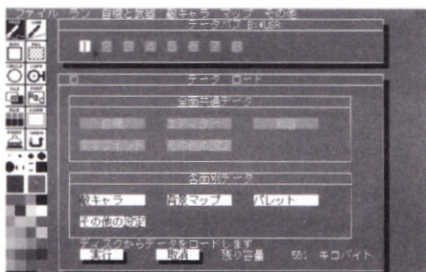
ただし、以上の操作は、ウインドーによって可能な場合と不可能な場合がありますので注意してください。

ウインドーによっては、閉じるためのアイコンがないものや、大きさを変えられないものもあります。

ゲームデータのロード

エディターを起動すると、必ず最初に"ゲームデータのロード"が行なわれるようになっています。初めに、どのゲームデータの何面をエディットするかを決めるわけです。

エディターを起動すると、まず"ドライブの検索"を促すメッセージが表示されます。ここで、ゲームデータの入ったドライブ名(Aドライブにデータがある場合はAの文字)をクリックすると、指定したドライブの中にあるシューティングツクール98用のゲームデータを検索して表示しますので、その中からエディットしたいゲームデータをクリックしてください。

ゲームデータを決定したら、次は、何面のどんなデータをロードするかを決めます。画面の上に並んでいる1～9の数字が面を表わしていますので、エディットしたい面の数字をクリックしてください。さらに、全面共通設定と各面別設定に分かれている欄から、呼び出したいデータをクリックします。たとえば、「サンプルゲームの自機キャラだけを変更したい」、という場合は、"自機"以外のデータをすべて選択してロードすればいいわけです。クリックして選択された項目は、白く反転します。

新しくゲームを作りたいときも、まずはサンプルデータをロードして、それからすべてのデータをエディットするようにしてください。

ソフトを起動するとすぐに行なわれる、ゲームデータの検索。ここでエディットするゲームを選択します。

ゲームデータの検索が終わったら、この画面で、どの面のなんのデータをロードするのかを指定します。

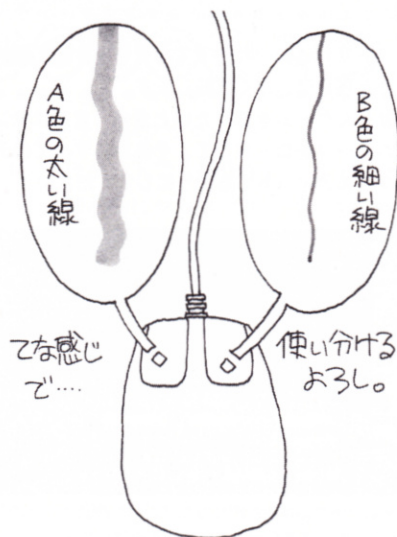
マニュアル 1
グラフィックエディターの操作

『シューティングツクール98』には、別個にグラフィック作成のソフトを用意しなくても済むように、グラフィックエディターが初めから添付されています。

エディターを起動して、ゲームデータのロードが完了すると、そこはすでにグラフィックエディターのメイン画面です。シューティングツクール98のグラフィックは、自機や敵キャラ、そして背景まで、すべてこのグラフィックエディターを使用して描くことになります。これからその操作方法を、アイコンごとに詳しく説明していきますので、しっかりと理解して使いこなすようにしてください。

左右ふたつの筆

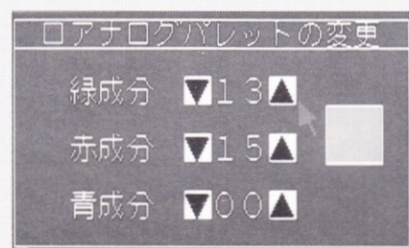
『シューティングツクール98』のグラフィックエディターでは、マウスの左右のボタンを2本の筆に見立てて、それぞれに別のペン先と色を持たせることができます。たとえば、マウスの左ボタンでは赤くて細い線が引け、右ボタンだと青くて太い線が引ける、といった使い方ができるのです。

クリックしたときに使われる色やペン先は、画面左に並んでいるアイコン群から選択します。選択するときにクリックされたボタンで、左右どちらのボタンに設定するかを決めることが可能です。

○○○○ パレットについて ○○○○

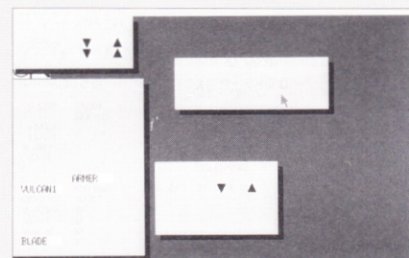
画面左側にあるアイコン群の下には、全部で32個の色が表示されています。上段には通常パレットが16個、下段には通常パレットから作成した中間色16個が表示されています。ここに表示されている色は、すべて自分で好きなように作り変えることが可能です。

ここで注意しなければならないのは、"パレットの一番左上にある色が、常に透明色となる"ということです。透明色は、文字どおり実際のゲーム画面では背景が透けてしまう色のことです。つまり、ここに設定した色そのものは意味を持たないことになります。ですから、自分でパレットを作り変えるときは、透けてしまってはおかしい部分に使う色を、左上の位置には置かないようにしなければなりません。グラフィックエディター上の扱いはそのほかの色と変わりませんので、間違わないようにしてください。

透明色は、たとえば、ドーナツ型のキャラを作るときなどに使います。まん中の穴を透明色にしておけば、きちんと穴から背景が透けて見えるというわけです。

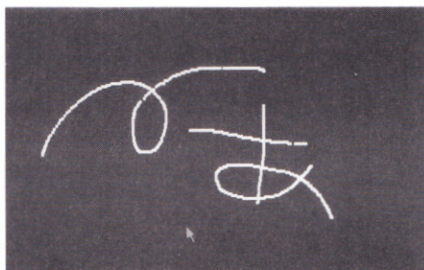
また、透明色は、グラフィックエディターの背景(グラフィックを描く下地)に使われます。自分で色を作り変えるとき、透明色をそのほかの色と系統を変えて、作業の際にまぎらわしくないようにしておくと便利です。

"パレットアイコン"を使えば、通常色をエディットすることができます。あらかじめどんな色が必要なのかを考え、計画的に色を作るようにしましょう。

○○○○ 色の配置にも注意 ○○○○

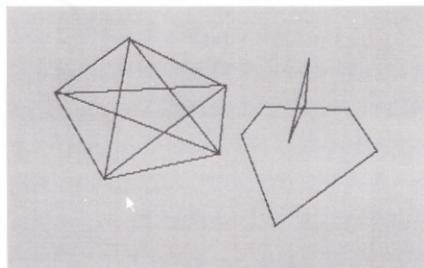
エディターで使うパレットのなかには、メニューバーやウインドーなどに使われている色も含まれています。たとえば、メニューバーやウインドーの色はパレットの1番上段の左から2番目、アイコン群の色は上から2段目の右端……といった具合です。この場所はあらかじめ決まっていますので、色の配置によっては、メニューやウインドーの文字が読みにくくなる場合があります。パレットを変更するときは、注意するようにしてください。

パレット上の色の配置が悪いと、このようにウインドーの文字などが読み取れなくなる場合があります。

ペンアイコン

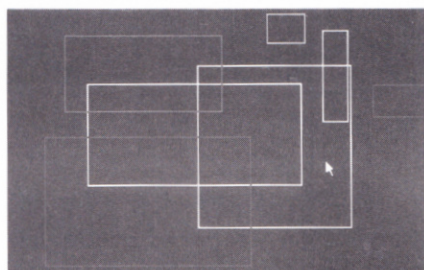
フリーハンドで線を引くときや、ドットをひとつずつ打っていく場合には、この"ペンアイコン"を使います。

アイコンをクリックすれば、ボタンに設定された色とペン先で、カーソルのある位置に点を打つことが可能です。さらに、マウスをドラッグさせれば、マウスが動く通りに線を引くこともできますが、あまり速くドラッグすると、線が途切れる場合もありますので注意してください。

小さいキャラなどは、ひとつひとつドットを打って作ることが多いため、ペンアイコンが活躍します。まさにフリーハンドの感覚で使うことが可能です。

ラインアイコン

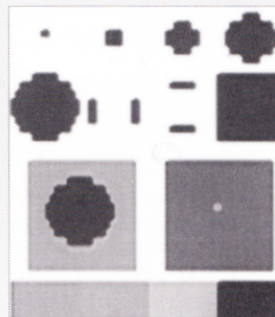
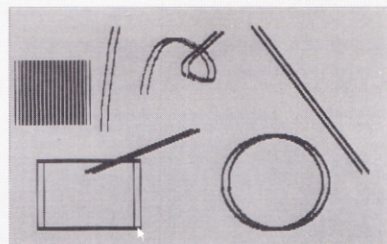
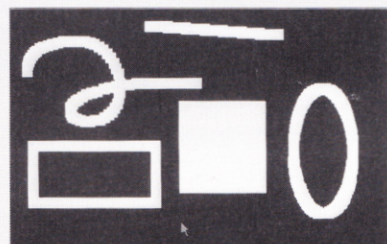
"ラインアイコン"は、直線を引くためのアイコンです。直線を引くには、まず、直線の端になる始点をクリックして決めてください。そのままマウスをドラッグすると、始点とカーソルをつなぐ直線(ガイド)が表示され続けます。あとは、ガイドが引きたい直線の終点にきたところでマウスのボタンを放せば、始点から終点までの直線を引くことが可能です。色は、最初にクリックしたときのボタンで決まります。

短い直線を連続的に描いていくことで、フリーハンドに近い使い方をすることもできます。正確さを求められる部分に多用することになるでしょう。

ボックスアイコン

長方形や正方形などの四角形は、"ラインアイコン"を使って4本の直線で描いても構わないのですが、この"ボックスアイコン"の機能を使えば、もっと簡単に四角形を描くことができます。まずは、描きたい四角形の対角となる線の始点を、ボタンをクリックして決めてください。そのままマウスをドラッグすると、"ラインアイコン"のときと同様に、始点とカーソルをつなぐ直線を対角線とした、四角形のガイドが表示され続けます。あとは、ガイドの示す四角形が、描きたい大きさと形になったところ(対角線の終点)でボタンを放せば、その大きさの四角形が描かれます。描かれる四角形の色や線の形は、最初にクリックしたときのボタンに設定されているものになります。また、終点を決める前なら、始点を決めたときとは違うボタンでドラッグすれば、長方形の形と大きさはそのままでガイドを移動させることが可能です。

"始点をクリックして、ドラッグで範囲を決める"という操作は、ボックスアイコンの場合だけではなく、さまざまな場合の範囲指定でも使われます。

8種類のペン先をフルに活用しよう!

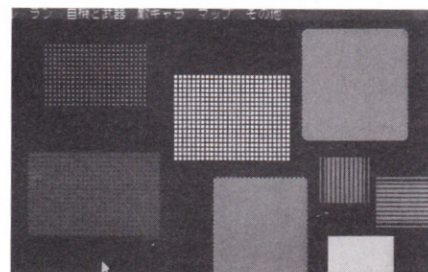
『シューティングツクール98』のグラフィックエディターには、ディスプレー上に絵を描くための筆ともいえる、8種類の"ペン先"が用意されています。丸いものや四角いもの、＝型のもの、そして大きいものや小さいものと、それぞれ用途に合わせて、常に使い分けるようにすると便利です。

下の写真の例でもわかるように、同じ機能を使って、同じ図形を描いても、ペン先によってずいぶん与える印象や効果が違ってきます。また、作業の効率を考えても、そのときどきにあったペン先を選んで使うことが大切です。8種類のペン先の特徴をよくつかんで、さまざまな場合に応じて使っていくようにしましょう。

アイコン群の下にあるのが、8種類のペン先です。その下のふたつの四角形は、それぞれ左右のボタンに設定された色とペン先を表わしています。

8種類のペン先の中でも特殊な"＝"型のもの。短い平行線になっており、このペン先で図形を描くと、予想外の面白い効果が得られます。

もっとも太い線を描くことができるペン先です。面積が広いため、ペンアイコンを使ってフリーハンドで塗りつぶしを行なうこともできます。

ボックスフィルアイコン

"ボックスフィルアイコン"は、指定した範囲のなかを指定したペン先で塗りつぶす機能です。ボックスフィルといえば、一般的には指定色で塗りつぶされた長方形を描く機能をさします。しかし、『シューティングツクール98』のボックスフィル機能は、"指定した範囲のなかに、指定したペン先で打った点を等間隔に並べる"という機能なので、間違えないようにしてください。通常のグラフィックエディターにはあまりない、特殊な効果を持った機能です。

この機能を使うには、ボックスアイコンのときと同様にして、塗りつぶす範囲を指定する必要があります。マウスのボタンをクリックして始点を決め、そのままドラッグします。すると、長方形のガイドが表示され続けますので、ガイドが指定したい大きさの長方形になったところでボタンを放してください。これで、指定した範囲が、クリックしたボタンに設定してある色とペン先で塗りつぶされます。

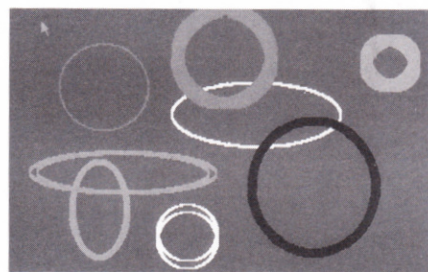
非常に特殊な機能といえますが、小さい丸型のペン先では、いわゆるアミ点のような効果を得ることが可能です。いろいろなペン先で効果を確かめてください。

選択しているペン先によって、効果も用途も異なるという、面白い特性を持った機能です。まずは、8種類すべてのペン先で効果を確かめてみるといいでしょう。

サークルアイコン

ペンアイコンを使ってフリーラインで描いていると、なかなかきれいに描けない円やだ円も、この"サークルアイコン"の機能を使えば、簡単に描くことができます。

使い方は、ボックスアイコンとほぼ同じです。まずマウスのボタンをクリックして始点を決め、そのままマウスをドラッグさせれば、円形のガイドが表示され続けます。あとは、ガイドが描きたい大きさの円形になったところでボタンを放せば、目的の円、またはだ円を描くことが可能です。

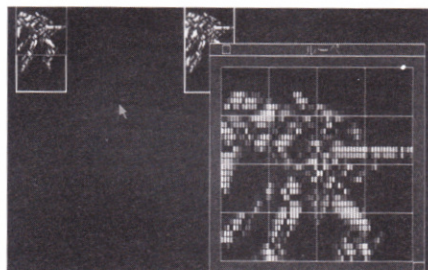
『シューティングツクール98』のサークルアイコンは、一般的なサークル機能とは描き方が違い、始点と終点をつないだ線を対角線とした長方形のなかに、ちょうど納まるだ円形を描くようになっています。多くのグラフィックエディターでは、円やだ円形の中心を決めて、半径までの長さを決めるという方式がほとんどですので、間違わないように注意してください。

描き方が特殊なため、慣れないうちは自分の思いどおりの場所に円を描くのは難しいと思います。しかし、"ボックスアイコン"と同様、終点を決める前に始点を決めたときとは違うボタンでドラッグすれば、だ円形の大きさはそのままで移動させることが可能なので、この機能を使えば楽に思いどおりの場所に描けるでしょう。

フリーハンドでは絶対に描けないようなキレイな円を、始点と終点を決めるだけで簡単に描くことができます。楽にグラフィックを描くには、欠かせない機能です。

ルーペアイコン

パソコン上でグラフィックを描く際に、どうしても欠かせないものといえば、"拡大機能"でしょう。特に『シューティングツクール98』のようなゲームキャラなどを描く場合、小さなフォルムのものが多いため、1ドット狂うと全体が台無しになりがちです。こういったことを解消するためにも、拡大機能は絶対に必要になってきます。その拡大機能を使うためのアイコンが、この"ルーペアイコン"です。

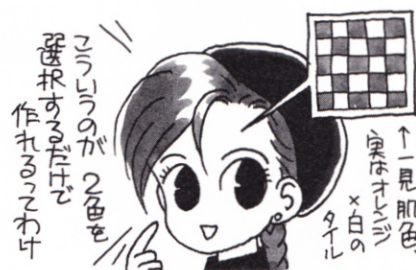
ルーペアイコンをクリックすると、"ルーペウインドー"が開き、どの部分を拡大しているかを表わした四角いガイドが表示されます。ガイドは、カーソルを合わせてドラッグすれば好きな位置に動かすことができ、ルーペウインドーは"ルーペ"という文字のあたりにカーソルを合わせてドラッグすれば動かすことができます。また、ルーペウインドーの右下にカーソルを合わせてドラッグすれば、ウインドーの大きさ(拡大する範囲)を変えることも可能です。

拡大する位置と範囲を決めたら、あとはルーペウインドーのなかでグラフィックを描くことができます。注意しなければならないのは、ルーペウインドーを開いているときは、ペンアイコンの機能しか使えないということです。また、ペン先の種類も少なくなるので注意してください。

ルーペアイコン使用時には、拡大ウインドーにグリッド(1ドット単位で区切られたマス目)が表示されます。精密さを要求される細かい部分の修正などに便利です。

タイル作成アイコン

このグラフィックエディターでは、通常パレット16色のほかに、通常パレットを混ぜ合わせて作り出した"中間色"を使うことができます。この中間色を作るためのアイコンが、"タイル作成アイコン"です。ただし、この中間色は通常パレットと違い、ふたつの色を市松模様に並べた疑似的な中間色(タイルパターン)になります。

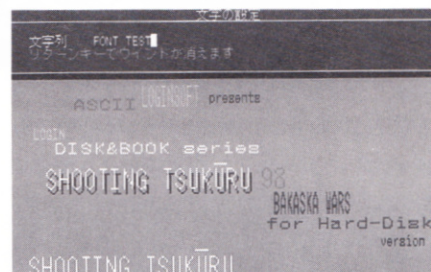
中間色を作るには、まず、タイル作成アイコンをクリックして"色の混ぜ合わせウインドー"を開いてください。ウインドーのなかの"左"はマウスの左ボタンに持たせた色、"右"は右ボタンに持たせた色、そして、矢印の先にあるのが混ぜ合わせた結果のタイルパターンを現わしています。

たとえば、赤と青を混ぜ合わせて紫色を作りたい場合は、マウスの左ボタンでパレットから赤をクリックして、右のボタンで青をクリックします。すると、色の混ぜ合わせウインドーの右端に、赤と青を市松模様に並べた紫色のタイルパターンが表示されるはずです。あとは、パレットの下半分の好きな部分をクリックして、その色を中間色として登録します。中間色は、登録しないと使えないので注意してください。

赤と青を混ぜ合わせて紫に、という感じで、2種類の絵の具を混ぜ合わせるような感覚で中間色を作れます。作った色は、タイルとして登録すれば使用できます。

フォントアイコン

画面上にグラフィックとして文字を表示させることができるのが、この"フォントアイコン"の機能です。

フォントアイコンをクリックすると、"文字の設定ウインドー"が表示されるので、まず、表示させたい文字を登録します。ウインドーのなかにカーソルが表示されるので、キーボードから表示させたい文字列を打ち込んでください。文字に間違いがなかったら、リターンキーを押せば、文字の設定ウインドーが消えて文字を登録したことになります。登録できる文字は、半角で39文字、全角で19文字までです。

登録が終わったら、文字を表示させたい場所にカーソルを移動させてクリックすれば、登録されている文字が表示されます。ドラッグすれば、登録された文字の幅を示したガイドを表示させておくことが可能です。また、フォントアイコンを選択している間は、今まで8種類のペン先が表示されていた部分に、通常、縦倍角、横倍角、縦横倍角の4種類の文字の形が表示されます。ペン先や色を設定するときと同様に、ボタンの左右それぞれに文字の形を設定することが可能です。一度登録した文字列は、再度登録するまで有効です。うまく使えば、影付き文字なども作ることができます。効果的な使い方を試してください。

色や大きさも自由に選べます。左右のボタンに違う色を持たせておけば、1ドットずらして別のボタンをクリックすることで、影文字を作ることも可能です。

パレットアイコン

PC-9801では、4096色からユーザーが任意に16色を選んで使うことができます。この16色のまとまりが、"パレット"です。『シューティングツクール98』のグラフィックエディターでは、アイコン群の下にある、通常パレットの16色と中間色16色をまとめてパレットと呼んでいます。

このパレットに設定されている色を変更するためのアイコンが、"パレットアイコン"です。パレットは、緑、赤、青の3つの色成分を変えることで変更していきます。パレットを変更する場合は、まず、パレットアイコンをクリックしてください。すると、"アナログパレットの変更ウインドー"が表示されますので、変更したい色をパレットから選んでクリックします。あとは、ウインドー内に表示されている、色の各成分の濃度を示した数値を変えていくだけです。ウインドー内の上向き矢印をクリックすれば、その成分の濃度が高くなります。逆にその成分の濃度を下げるには、下向きの矢印をクリックしてください。ただし、このアイコンの機能で変更できるのは、通常パレットの16色だけです。

ウインドー内の数値を変えるだけで、自由に色を作り出すことができます。色を作り替えたときは、パレットデータとして必ずセーブするようにしましょう。

パレットの数値は、一度変更すると元に戻すことはできませんので、新しくパレットデータを呼び出す場合などは、大切な色の数値をメモしておくといいでしょう。

範囲指定アイコン

"自機や武器"や"敵キャラ"などのエディットをしているときは、メニューバーに"編集"というコマンドが表示されます。"範囲指定アイコン"は、その編集コマンドのさまざまな機能を使う範囲を決めるためのものです。なお、編集コマンドについては、次のページでくわしく解説しています。

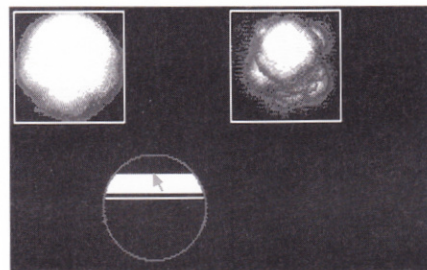
範囲を指定するには、ボックスアイコンで長方形を描くときと同じ要領で、まず始点を決めてマウスをドラッグしてください。すると、長方形のガイドが表示されるので、ガイドが編集コマンドを使いたい範囲の大きさと形になったところでマウスのボタンを放します。指定が終わったら、メニューバーの"編集"というコマンドを開けば、その中に用意されているさまざまな機能を使うことができます。ただし、メニューバーに"編集"がないときに範囲指定を行なっても、なにも起こりません。なお、範囲指定アイコンを使っている間は、編集コマンド以外の機能が使用できないので注意してください。ほかのアイコンを選ぶと範囲指定はキャンセルされますが、もう一度"範囲指定アイコン"をクリックすれば、直前に指定した範囲が自動的に指定されます。

範囲指定した部分だけに使用できる"編集コマンド"には、実に便利でさまざまな機能が用意されています。グラフィック作りに、必ず役立つはずです。

ペイントアイコン

線で囲まれた部分を塗りつぶすことができるのが"ペイントアイコン"の機能です。ほとんどのグラフィックエディターに備えられている基本的な機能のひとつですが、このグラフィックエディターでは、一般的なペイント機能と多少異なります。

ペイントアイコンをクリックしたら、塗りつぶしたいところにカーソルを合わせてクリックしてください。すると、クリックしたボタンに持たせてある色で、水平方向に同じ色が続く部分が塗りつぶされます。ここで注意しなければならないのは、一度クリックしただけでは、カーソルのある位置から水平方向にしか色が塗られないということです。つまり、線状に色が伸びるだけなので、塗りつぶしたい範囲が上下に続くのであれば、マウスをドラッグさせて塗りつぶさなければなりません。複雑に入り組んだ形を塗りつぶす場合などは、何度かカーソルの位置を変えて、完全に塗りつぶすようにしてください。

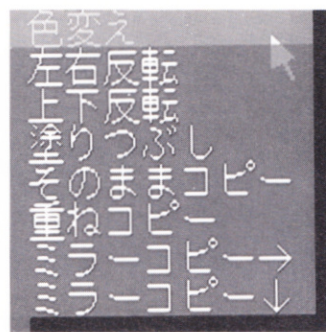
塗りつぶそうとした部分が、完全に線で囲まれた状態ではなかったり、どこかに隙間があったりすると、そこから色がはみだして不必要な部分までが塗りつぶされてしまいます。塗りつぶしたい部分がきちんと線で囲まれているかどうか、常にチェックするといいでしょう。

塗りつぶしたい部分から色がはみだしてしまった場合は、アンドゥで取消をすれば元の状態に戻せます。はみ出すような隙間がないか、常にチェックしましょう。

アンドゥアイコン

間違って必要な線を消してしまったとか、塗りつぶしのときに色がはみだしてしまったときなどは、この"アンドゥアイコン"をクリックすれば、コマンドを実行する前の状態に戻すことができます。ただし、戻すことができるのは、ひとつ前のコマンドまでです。逆に、ひとつ前のコマンドまでなら、どんなに多くの作業をしていてもキャンセルされてしまいます。なお、一度アンドゥアイコンをクリックすると、もう一度クリックしても、アンドゥする前の状態には戻らないので、注意してください。

編集メニューのコマンド

ルーペコマンドか範囲指定コマンドを使っているときだけ、メニューバーにある"編集"コマンドが使えるようになります。アイコンによる通常のコマンドよりも、さらに便利な機能がたくさん用意されている編集コマンドは、快適な作業をきっと助けてくれることでしょう。

編集コマンドを使うときは、メニューバーの"編集"をクリックし、そのままマウスを下にドラッグさせて使いたいコマンドにカーソルを合わせてください。あとは、ボタンを放せばコマンドが実行されます。

便利な機能を備えた編集コマンド。特に数種類あるコピー機能は、グラフィックエディットにおいて必要不可欠です。快適な作業のためにも、しっかり理解しましょう。

色変え

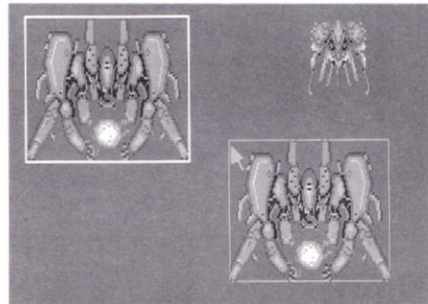
指定した範囲内、もしくはルーペで拡大された部分の指定色を別な色に変更することができます。編集コマンドのメニューから"色変え"を実行すると、画面に"色の変更"というウインドーが開きます。マウスの左ボタンで変更させる色を、右ボタンで変更したい色をパレットから選んでください。あとは、"実行"をクリックすれば、範囲内のすべての指定色が変更されます。

塗りつぶし

一般的なグラフィックエディターでいう、"ボックスフィル"と同じ働きをするコマンドです。編集コマンドのメニューから選んで実行するだけで、指定した範囲のなか、またはルーペで拡大された範囲をすべて同じ色で塗りつぶすことができます。

ペイントアイコンで行なう塗りつぶしとは違い、指定範囲のなかをすべて塗りつぶしてしまうので注意してください。

重ねコピー

指定範囲のグラフィックを別の場所にコピーできるという点は"そのままコピー"と同じですが、"重ねコピー"では、透明色はコピーされません。そのため、コピー先にもともとあったグラフィックの上に、重ね書きをするような感じになります。コピー先の決め方は、そのままコピーのときと同様、左ボタンでキャラクター単位、右ボタンでドット単位です。

別々に描いたふたつのキャラクターを合成する場合などに使用できます。ただし、背景に透明色を使っていないと重ね合わせの効果が得られません。

上下・左右反転

指定範囲のグラフィックを、上下、または左右に反転させるためのコマンドです。編集コマンドのメニューから"上下反転"、または"左右反転"を実行するだけで、ルーペで拡大している範囲、もしくは指定範囲のグラフィックが反転して表示されます。Uターンして戻る敵など、反転パターンが必要なキャラを作るときに使うと便利です。その場合は、基本となるキャラを作り、それをコピーして反転させれば簡単に作ることができます。

自機や敵キャラなどのアニメパターンを作るときに便利な機能です。たとえば、左向きのキャラを反転するだけで、簡単に右向きのキャラにすることができます。

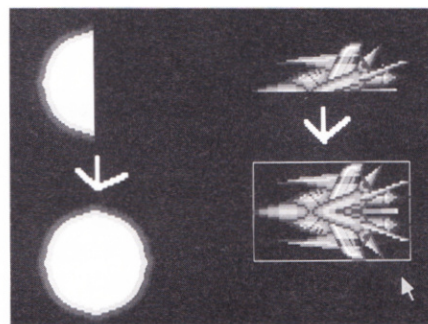
そのままコピー

指定した範囲のグラフィックを、ほかの場所にコピーすることができます。コマンドを実行するとコピー先を聞いてきますので、指定範囲のガイドをドラッグして、位置を決めてください。左ボタンでドラッグするとキャラクター単位、右ボタンではドット単位で決めることが可能です。なお、ここでいうキャラクター単位とは、横16ドット×縦8ドットの大きさのことです。

ミラーコピー

指定した範囲の半分をコピーして、対称のグラフィックを作るためのコマンドです。

"ミラーコピー↓"なら指定範囲の上半分にあるグラフィックを下半分に、"ミラーコピー→"なら指定範囲の左半分にあるグラフィックを右半分に反転してコピーをします。上下、左右に対称なキャラクターを作るときなどに使うと便利です。

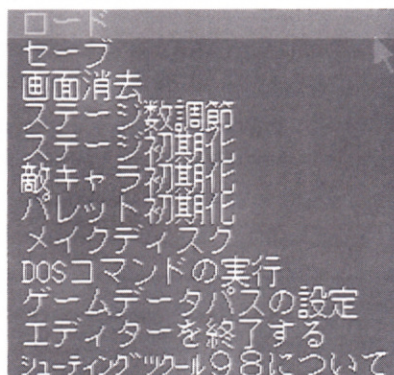
コピーという名前になっていますが、別の場所にグラフィックを移動させるわけではないので注意してください。

たとえば、"P"という図形に"ミラーコピー↓"を行なうと、"B"という図形になるわけです。いろいろ試して、効果を確かめるようにしてください。

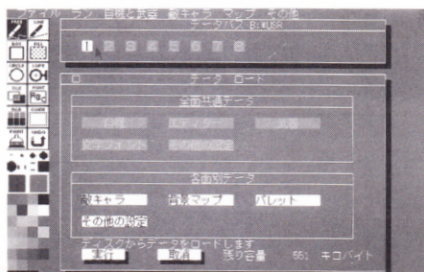
マニュアル 2

ファイルコマンドの操作

メニューバーの一番左に位置する"ファイル"コマンドのなかには、"セーブ"や"ロード"、ゲームディスクを作る"メイクディスク"など、主にゲームデータを取り扱う機能が用意されています。実際にキャラをエディットしたりする機能ではありませんが、どれも非常に大切なコマンドばかりです。

また、ファイルコマンドの中には、データの消去など、取り扱いに注意しなければならないコマンドもあります。せっかく作った大切なゲームデータを失うようなことにならないためにも、しっかりとコマンドを理解してください。

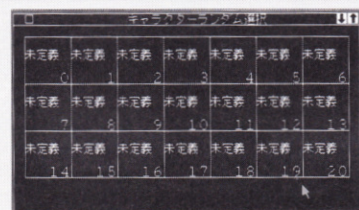
もっとも基本的で、もっとも重要な機能を持ったファイルコマンドは、もっともひんぱんに使用することになるメニューかもしれません。ここでは、そのひとつひとつのコマンドごとに、すべてを詳しく解説していきます。

ロード

データをディスクから呼び出すコマンドです。実行すると、"データパスウインドー"と"データロードウインドー"が画面に表示されます。"データパス"の文字の横に表示されているのは、"ゲームデータパスの設定"で指定したディレクトリーです。データパスウインドーの数字は面、データロードウインドーの"全面共通データ"はゲーム全体を通して共通なデータ、"各面別データ"は面ごとに設定するデータを表わしていますので、それぞれから呼び出したい項目をクリックしてください。たとえば、3面のパレットデータを呼び出すなら、データパスウインドーの"3"と、データロードウインドーの各面別データにある"パレット"を選択します。データは複数選択でき、呼び出したいデータをすべて選択したら、"実行"をクリックすれば、ディスクからデータが呼び出されます。キャンセルをする場合は、"取消"をクリックしてください。

別のゲームデータからのデータを呼び出したい場合は、先に"ゲームデータパスの設定"を実行しておきます。

セーブ

エディットしたゲームデータをディスクに保存するためのコマンドです。実行すると、"ロード"のコマンドのときと同じように、"データパスウインドー"と"データセーブウインドー"のふたつが画面に表示されます。それぞれのウインドーのなかから保存したいデータ項目を選んで、"実行"アイコンをクリックしてください。パレットだけを2面にセーブしたい、という場合は、各面別データの"パレット"と、データパスウインドーの"2"を選択する、という具合です。セーブをキャンセルしたい場合は、"取消"をクリックしてください。

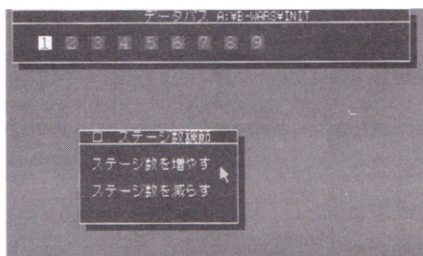
ファイルコマンドは取り扱い要注意

"ロード"や"セーブ"を初めとしたファイルコマンドには、大切な機能がたくさん備わっています。その反面、なかには取り扱いに注意しなければならない機能もあります。特に、ステージデータや敵キャラ、パレットの初期化、画面消去などのコマンドは、それまでエディットしていたデータ内容を消してしまうコマンドなので、もし間違って消去や初期化をしてしまった場合、取り返しのつかない事態を招きかねません。ゲームエディットの作業中は、こまめにセーブする習慣をつけ、ファイルコマンドを使用するときは、残しておきたいデータをセーブしたかどうかを確認するようにして、データ消去の事故を防ぐように心がけましょう。

せっかく苦労して作ったデータを消してしまっては、目も当てられません。

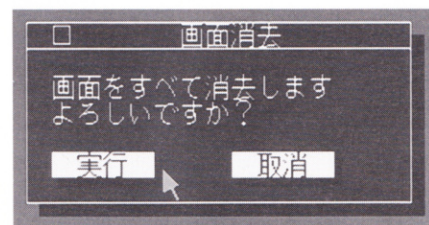
ステージ数調節

『シューティングツクール98』では、1面から9面まで、自由にステージ数を設定することができます。その"ステージ"の数を設定するのが、このコマンドです。

"ステージ数調節"を実行すると、"データパスウインドー"と"ステージ数調節ウインドー"が画面に表示され、データパスウインドーには、現在設定されているステージ数が、ステージ数調節ウインドーには、"ステージ数を増やす"、"ステージ数を減らす"という文字が表示されます。

ステージ数を現在の設定よりも増やしたい場合は、ステージ数調節ウインドーの"ステージ数を増やす"をクリックし、逆に減らす場合は"ステージ数を減らす"をクリックしてください。すると、データパスウインドーの数字が変化していきますので、目的のステージ数になったところで、ステージ数調節ウインドーを閉じれば、ステージ数の変更は完了です。ただし、増やした場合はそれだけでかまわないのですが、減らした場合は、ウインドーを閉じた後に、減らしたステージのデータをディスクから削除していいかを確認してきます。よければ"実行"をクリックし、キャンセルをする場合は"取消"をクリックしてください。

サンプルゲームを書き換える場合などは、ここで好みのステージ数にします。減らすときには注意が必要です。

画面消去

現在画面上に表示されているグラフィックを、すべて消去するためのコマンドです。"画面消去"を選択すると、確認をうながすメッセージを表示したウインドーが開きます。画面をクリアーしてよければ"実行"をクリックし、キャンセルする場合は"取消"をクリックしてください。実行すると、画面全体が透明色で塗りつぶされます。

ここで消去したグラフィックは、たとえ"アンドゥ"しても元に戻りませんので、注意してください。

ステージ・敵キャラ・パレットの初期化

それぞれのデータを、すべてクリアーし、初期値に戻すコマンドです。ステージの初期化では、スクロール方向や面のデータなどをクリアーして最初から設定し直すことができ、敵キャラの初期化では登録されている敵キャラをすべてクリアーし、パレットの初期化では、"パレットアイコン"や、"色の混ぜ合わせアイコン"で作ったパレットデータをクリアーします。初期化の前には必ずセーブしたかを確認しましょう。

どの初期化コマンドも、実行すると、確認をうながすメッセージが表示されたウインドーが開きます。そのまま初期化する場合は"実行"をクリックし、キャンセルしたい場合は"取消"をクリックしてください。ただし、"ステージの初期化"だけは、実行した後に、そのステージのスクロール方向を決めなければいけません。実行後に開くウインドーから、縦横好きな方を選んでクリックします。すると、さらに確認してきますので、よければ"実行"を、キャンセルするなら"取消"をクリックしてください。

メイクディスク

ゲームディスクを作る

このコマンドは、直接ゲームが起動するディスクを作るための機能です。なお、ゲームディスクはフロッピーディスクにしか作成できません。また、事前にシステムフォーマットをした、空きディスクを作っておく必要があります。

なお、ノートパソコンでフロッピーを使ってエディットしている場合は、直接ゲームを起動させて遊ぶことはできません。エディター上でプレーしてください。

コマンドを実行すると、どのフロッピードライブにゲームディスクを作成するかを聞いてきますので、カーソルで選んでクリックしてください。その後、"実行"を選択すれば、ゲームディスクの作成を開始します。容量がディスク1枚に収まらない場合は、さらに空きディスクを要求してきますので、画面のメッセージに従ってフロッピーディスクを交換してください。ただし、ゲーム容量が2枚を超えるものについては、ゲームディスクを作成することができません。その場合は、グラフィックデータを削ったりして容量を減らしてください。

できあがったディスクは、順にゲームディスク1、ゲームディスク2となります。ゲームディスクが1枚の場合は、ドライブAに入れて起動すれば、どのマシンでも問題なく動作します。ただし、2枚のものについては、マシンによって起動方法が違ってきますので、以下の手順に従ってください。

・フロッピードライブが2機の場合

ドライブAにゲームディスク1、ドライブBにゲームディスク2を入れてリセットすれば、ゲームが起動します。

・ノートパソコンの場合

"98NOTEメニュー"を使って、ゲームディスク2をRAMドライブにコピーする必要があります。コピーが完了したら、FDから起動するように設定して、ドライブにゲームディスク1を入れてください。あとは、リセットすればゲームが起動します。

・フロッピードライブが1台の場合

残念ながら、ハードディスクで使用するしかありません。ゲームディスク1のなかにあるプログラムを使って、ハードディスクへのインストールを行なってください。まず、ハードディスクからMS-DOSを起動して、ゲームディスク1をフロッピードライブに入れます。次に、キーボードから

B:(フロッピードライブ名)[リターン]
GINSTALL[リターン]

と入力してください。あとの要領は、"シューティングツクール98を使用するための準備"で行なった、"ハードディスクへのインストール"とほとんど同様です。ただし、途中でインストールするディレクトリーを聞いてきますので、

STGAME(ゲームデータパスの名前)

のように入力してください。また、"MOUSE.SYS"の入ったディレクトリーを指定する必要はありません。

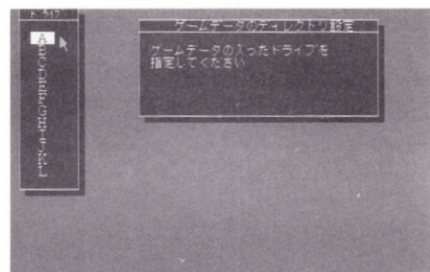
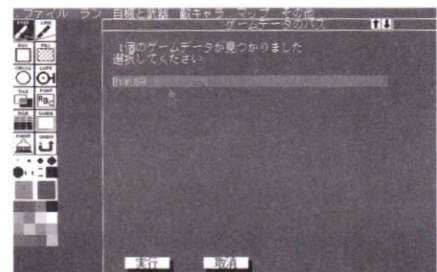
エディットデータのコピー

このコマンドは、現在エディットしているゲームデータを、他のデータパス(ディレクトリー)にコピーするものです。コマンドを実行すると、どこのディレクトリーへコピーするかを聞いてきますので、

C:¥NEWGAME[リターン]
("C:¥"はドライブ名、"NEWGAME"がディレクトリー名です)

のように入力します。指定したディレクトリーがない場合、作成するかどうかを確認してきますので、よければ"Y"、中断する場合は"N"を押してください。その後、出力元ディレクトリー(現在エディットしているゲームデータパス)と、さきほど指定した出力先ディレクトリーを表示して、コピーを実行するかどうか確認してきます。コピーを開始するなら"Y"、中断する場合は"N"を入力してください。

ゲームデータのパス

ゲームデータパスを変更するためのコマンドです。実行すると、ゲームデータの入ったドライブを聞いてきますので、任意のドライブ名をクリックします。すると、そのなかにあるゲームデータをすべて表示しますので、ゲームデータパスとして指定したいゲームデータ名をクリックしてください。あとは、"実行"をクリックすればデータパスが変更されます。

ドライブの指定をする画面です。ここで、目的のゲームデータが入っているドライブを選択します。

指定したドライブにあったゲームデータがすべて表示されます。あとは任意のものを選択するだけです。

エディターを終了する

『シューティングツクール98』の作業をすべて終了させて、MS-DOSのコマンドラインに戻るためのコマンドです。

"エディターを終了する"を実行すると、確認をうながすメッセージのウインドーが表示されます。ここで、本当に終了してしまってかまわない場合は"実行"、キャンセルしてさらに作業を続けたい場合は"取消"をクリックしてください。

なお、終了するだけではデータは保存されませんので、終了する前には、必ずセーブをするようにしてください。

"実行"をクリックする前には、必ずセーブしてあるかどうか確認する習慣をつけるようにしましょう。

DOSコマンドの実行

エディット作業に必要なファイルデータを、格納すべきディレクトリーにコピーするのを忘れていた、などという場合でも、『シューティングツクール98』をいちいち終了させずに、起動させたままでMS-DOSのコマンドを使うことができます。

"DOSコマンドの実行"を選択すると、すぐに画面がMS-DOSのコマンドラインに切り替わります。あとは、普通にMS-DOSを使うときと同じように操作してください。なお、DOS上での作業がすべて終わり、シューティングツクール98の作業に戻りたいときは、"EXIT"と打ち込んでリターンキーを押せば、元の状態に戻ることができます。シューティングツクール98のデータが消えてしまうようなことはありません。

なお、コマンドやプログラムによっては、メモリー不足で使用できない場合があります。そのようなときは、いったんエディターを終了して使うようにしてください。

ちょっとしたDOSの作業のために、わざわざエディターを起動し直すことがないように設けられた機能です。ただし、あまり大きなプログラムは動かせません。

シューティングツクール98について

シューティングツクール98について
シューティングツクール98(ハードディスク対応版)
1994/8/07
Copyright 1990,1994 ASCII/LOGIN Software
Program 吉田和人

『シューティングツクール98』のクレジットを表示させるためのコマンドです。ゲームエディットとは直接関係ありません。

マニュアル 3

テストプレーの仕方

どんなにグラフィックやアイデアがすばらしくても、難易度のバランスが悪ければいい作品とはいえません。あまりに難易度が高いと、すぐにゲームオーバーになってしまいますし、逆に難易度が低すぎると、いつ敵にやられるかわからないという、緊張感を楽しむことができません。シューティングゲームの面白さは、ゲームバランスによって決まるといっても過言ではないでしょう。

ゲームバランスを調整するには、テストプレーを納得のいくまで繰り返すことが大切です。『シューティングツクール98』では、エディット中にテストプレーを行なうことができるので、こまめにテストプレーを繰り返して、バランスの良いゲーム作りを心がけてください。

テストプレーには3種類のモード

テストプレーは、現在エディットしているデータをプレーしてみて、ゲームバランスなどに異常がないかを確かめるための機能です。テストプレーには、その目的によって3種類のモードが用意されています。メニューバーの"ラン"をクリックしてウインドーを開いたら、目的に合ったテストプレーモードを選んでください。テストプレーのモードには以下のものがあります。

"エディット中の面をプレーする"は、現在エディットしている面のみをテストプレーするモードです。エディット中の面のバランスチェックを行なうには、通常このコマンドを選択します。もっとも多用するテストプレーモードでしょう。このコマンドを選ぶと、テストプレーを行なうときの自機の装備を決める画面が表示されますので、任意の設定を行なってください。詳しい設定方法は、53ページの"テストプレー時の装備について"で説明しています。武器やオプションなど必要な装備を設定したら、メニューバーの"設定終わり"をクリックすれば、テストプレーが開始されます。

"エディット中の面から最後の面までプレーする"では、現在エディット中の面から最後の面までを、"1面から全ての面をプレーする"では、オープニングを含めて1面から最後の面までを続けてプレーすることが可能です。また、どちらのモードでも、エディット中のデータが変わってしまう可能性があるので注意してください。必要な場合は、必ずセーブを行なうようにしましょう。任意のコマンドを選択すると、セーブを確認するウインドーが開きます。そのままテストプレーを行なう場合は"実行"を、キャンセルする場合は"取消"をクリックしてください。"実行"を選択した場合、テストプレー時の自機の装備は、"自機と武器の設定"のなかにある"ゲーム開始時の装備の設定"で決められたものになります。

メニューバー"ラン"のなかにある3種類のテストプレーモード。状況やエディットの進み具合で、好きなモードを選べます。操作はゲームのときと同じです。

ゲーム画面の説明

テストプレー時のゲーム画面には、いくつかの情報が表示されています。

画面左上の数字は、プレーヤーの現在のスコア及びハイスコアです。その右側のマークは、残りの自機数を表わしています。残りの自機がない場合は何も表示されません。また、画面下には現在自機が持っている装備が、右端には回数制限型武器の数がマークで表示されています。

テスト中の画面です。音楽や画面表示なども含め、ゲームのときとまったく同じ状況でテストができます。

ゲームーオーバーになると、テストプレーを続けるか(CONTINUE)、終わるか(END)が選択できます。

 ※補足：ゲーム中、画面の右端や下のほうにゴミのようなものがチラつく場合があります。これはプログラムの仕様ですので、ご了承ください。

テストプレーには3種類のモード

"エディット中の面をプレーする"を選択した場合、テストプレー開始直後の装備を選択する画面になります。ここで、必要な武器やオプションを設定しましょう。

左上の"テスト時のみ有効"のウインドーでは、自機のストックとスタート位置(下図参照)を設定することができます。それぞれ矢印をクリックして、任意の数を設定してください。自機のストックを50より大きくすると、自機が無敵になります。

"武器の選択ウインドー"には、登録してある武器やオプションの名前が表示されます。そのなかから、自機に持たせたい装備の名前をクリックしてください。ただし、63ページで説明している"武器の使用制限の設定"によって、同時に選択できない装備もあります。オプションや破壊型武器(回数制限型武器)の数、スピードをつけていないときの自機のスピードなどは、"装備の数値ウインドー"で矢印アイコンをクリックして設定してください。

必要な装備すべてと数値を設定したら、メニューバーのところに表示されている"設定終わり"をクリックしましょう。すると、設定したスタート位置からのテストプレーが開始されます。キャンセルする場合は、テストプレーを初める前に"武器の選択"ウインドーを閉じてください。

なお、ここで設定した装備は、あくまでテストプレー時にだけ有効なものです。

シューティングの難易度は装備によって変わります。入念なテストで、ベストなバランスを決めましょう。

スタート位置について

テストプレーでのスタート位置は、数値で設定します。数字の意味は、"1"がその面の最初から、"2"がひとつめのスクロールストップの手前から、"3"がそのスクロールストップの直後から、といった具合です。スクロールストップは4つまで設定できるので、数値は1～8のいずれかになります。説明がわかりにくい場合は、下の図を参照してください。下の図では、黒い線がスクロールストップを表わしています。

ゲームの操作方法

テストプレーとは、いわば完成したゲームのシミュレーションともいえる作業です。ですから、どのモードを選択しても、完成したゲームとまったく同じ操作方法でテストプレーを行なうことができるようになっています。

ゲームの操作は、すべてキーボードによって行なわれます。自機のコントロールにはテンキーを使い、ショットを撃つ場合はXキーを、パワーアップする場合はZキーを押します。回数制限型の武器は、Xキーを押しながら、Zキーを2回押すことで発射可能です。それぞれのキーに割り当てられた働きについては、下の解説をよく読んで理解してください。

『シューティングツクール98』は、基本的にはキーボードでプレーするようになっていますが、もし、ジョイスティックコネクターのついたFM音源ボードを増設しているパソコンをお使いの場合には、ジョイスティックを使ってゲームを楽しむこともできます。ジョイスティックを使えば、さらに操作しやすくなるでしょう。

STOP

ゲーム中にSTOPキーを押すことによって、テストプレーを中断することができます。ゲームを中断した後は、エディット画面に戻ります。

ESC

好きなところでゲームを一時停止(ポーズ)させることができます。ポーズ中に、もう一度ESCキーを押すとゲームが再開します。

ショットやミサイル、レーザーなどの武器を発射するためのキーです。全面共通設定で連射スイッチをオンにしておけば、Xキーを押しっぱなしにするだけで連射することができます。

ゲージ方式パワーアップの場合に、アイテムを選択するときに押します。また、Xキーを押しながらZキーを2回押すことで、回数制限型の武器を発射することができます。

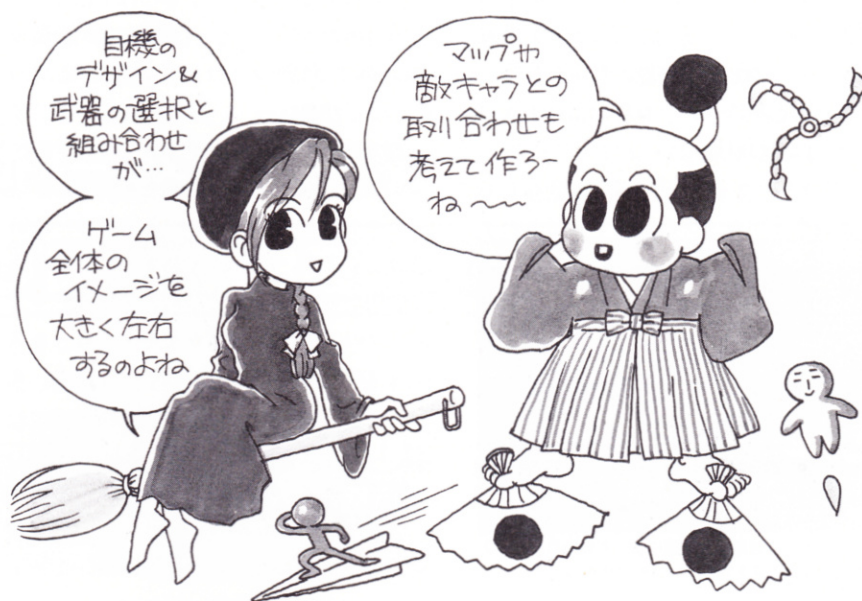
自機のコントロールには、テンキーを使います。8個のキーを使い、斜めを含めた8方向に自機を動かすことができます。ノートパソコンの場合は、NUMキーをロックして遊んでください。

マニュアル 4

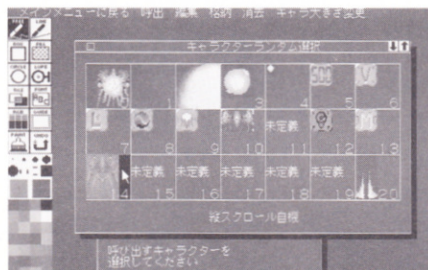
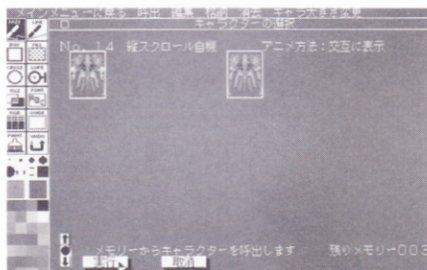
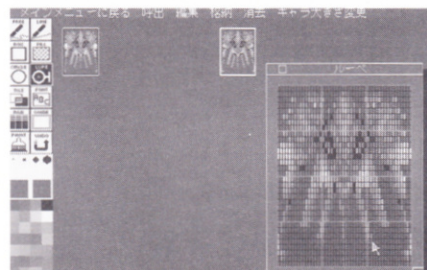
自機と武器のエディット

メニューバーにある"自機と武器"のなかには、ゲームの主人公ともいえる自機キャラと、敵を攻撃するために自機が装備することのできる、さまざまな武器やオプションなどの装備をエディットする機能がたくさん用意されています。

『シューティングツクール98』のエディターは、「オリジナルのシューティングを作りたい」というユーザーのあらゆるアイデアに対応できるように、自機のデザインはもちろん、武器の性格にいたるまで、実にさまざまな設定をすることが可能です。

ここでは、この機能の使い方を、手順に沿ってひとつひとつ詳しく解説していきます。どれも面白いゲームを完成させる上で、非常に大切な作業ばかりです。しっかり理解するようにしてください。

エディットするキャラを呼び出す

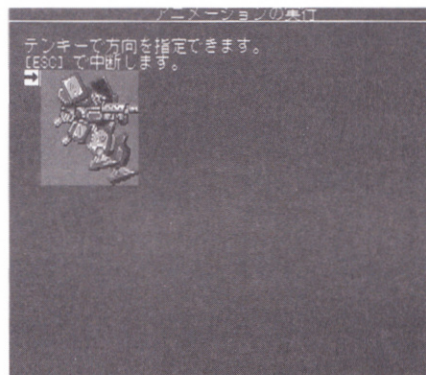
"呼出"とは、メモリーに格納されているデータを、エディター上に呼び出すための作業です。また、同時に、エディットするキャラ(自機や武器)を格納する場所を確保するための意味もあります。

メニューバーの"自機と武器"から"自機と武器のエディット"を実行し、さらに、メニューバーに新たに表示される"呼出"をクリックすると、"キャラクターランダム選択ウインドー"が開きます。これは、種類や性格によって決められた、自機や武器の格納場所を表わしたウインドーです。そこに格納されているキャラをクリックすれば、エディター上に呼び出すことができます。未定義の格納場所をクリックすると、その場所に格納されるべき種類の自機や武器を新たにエディットできます。その場合は、アニメパターン数とキャラの大きさを最初に決めなければなりません。残りメモリーが少ないと、作れない大きさやパターン数も出てくるので注意してください。

"呼出"を実行した後です。ここで呼び出すキャラを選びます。ウインドーの内容は、矢印で変更できます。

キャラ選択後。"実行"か"取消"をクリックして選択します。アニメパターンを変更することも可能です。

キャラを呼び出したところです。なお、未定義の格納場所から呼び出すと、キャラを新規作成できます。

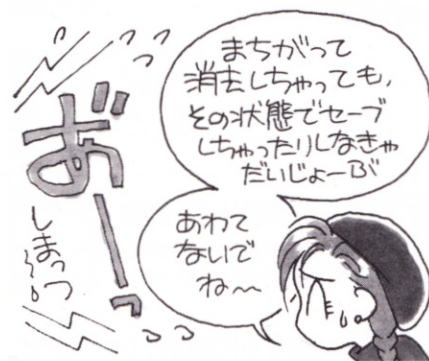
キャラを格納する

エディットしたキャラをメモリーにしまうための機能が"格納"コマンドです。格納をすることで、初めてグラフィックを設定したことになります。しまわれる格納場所は、キャラを呼び出したときと同じです。

メニューバーから"格納"をクリックすると、格納してよいかを確認してきます。よければ"実行"を、やめるなら"取消"をクリックしてください。なお、格納場所によって、自機と武器の種類や性格は固定されています。どのキャラをどこに格納すればよいかは、次のページの表で確認してください。また、格納コマンドは、あくまでメモリーに一時的にしまうだけなので、作業が終わったら、必ずセーブすることを忘れないようにしてください。

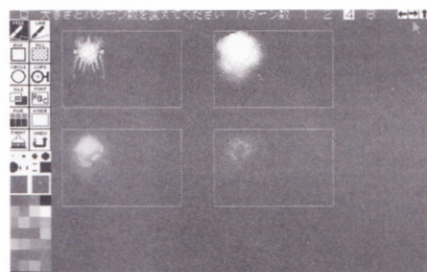
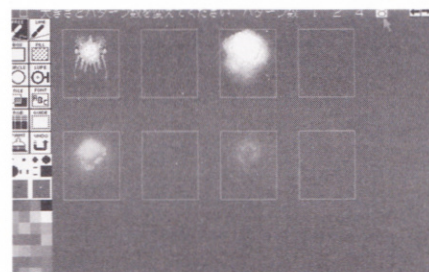
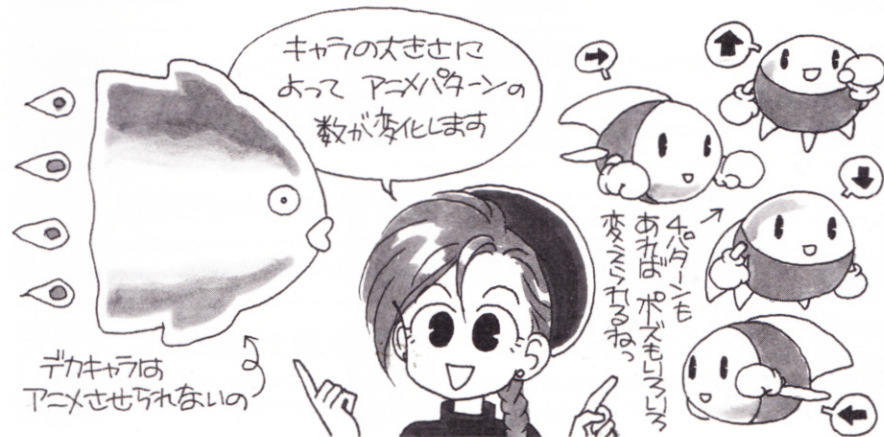
エディットしたキャラを格納する場所を決めます。次ページの表で、正しい格納場所を確認してください。

格納時には、そのキャラのアニメテストができます。テンキーでキャラの向きを変更してチェックしましょう。

キャラの消去

格納されているキャラを消して、その格納場所を未定義の状態にするためのコマンドが"消去"です。メニューバーから"消去"をクリックし、"キャラクターランダム選択ウインドー"から、消去したいキャラを選びます。すると、確認してきますので、"実行"か"取消"をクリックしてください。

大きさとパターン数を変更する

"キャラ大きさ変更"を使うと、すでに設定されているキャラの大きさやアニメパターン数を変更することができます。

変更したいキャラを"呼出"を使ってエディター上に呼び出し、メニューバーから"キャラ大きさ変更"を実行すると、メニューバーの表示が変わります。アニメパターン数の変更をするには、メニューバーに表示されている1、2、4、8の数字の中から、好きなパターン数を選んでクリックしてください。また、メニューバー右の4つの矢印をクリックするたびに、その方向にキャラの大きさを表す長方形が変化し、好みの大きさにすることができます。すべての設定変更が終わったら、メニューバーの左端にある四角形をクリックしてください。

パターン数を増やしたり、大きくしたりする場合、メモリー残量がたりなくなることがあります。メモリー不足のメッセージがでたときは、他のキャラを消去しない限り設定を変更することはできません。

大きさを変える場合は、メニューバーの右端に表示されている、4つの矢印をクリックしていきます。

そのキャラの大きさによって、設定できるアニメパターンの数は違うので、注意してください。

キャラの格納場所

『シューティングツクール98』では、種類や性格によって、自機や武器のキャラを格納する場所が固定されています。キャラの"呼出"や"格納"をするときに開く、"キャラクターランダム選択ウインドー"に表示される0から57番までの枠がキャラの格納場所です。横スクロール用の自機キャラは36番、回数制限型武器は52番というように、キャラによって収めるべき場所がきちんと決められています。ちょうど、学校のロッカーや下足箱のようなものです。ひとつひとつのロッカーにはすべて使用者の名前が書かれてあり、それ以外の人は使えないようになっているというわけです。

エディットした自機や武器などといったキャラは、格納をして初めてゲームに登場するようになります。しかし、ゲーム上では、決められた格納場所からキャラクターが呼び出される仕組みになっているため、キャラクターが正しい場所に格納されていないと、ゲームが正しく動作しなくなってしまうのです。もし、自機キャラを格納するべき場所に爆発パターンが登録されていたら、自機の代わりに爆発パターンをテンキーで動かすゲームになってしまうことにもなりかねません。このページの格納場所一覧で、しかるべき格納場所をしっかりと把握するようにしてください。

また、爆発パターンとパワーアップアイテム以外は、すべてスクロールによって区別されていますので、間違わないようにしてください。なお、すべての格納場所にキャラを設定する必要はありません。

0 自機キャラ爆発パターン
自機キャラが破壊されたときの、爆発グラフィックパターンです。

1 敵キャラ爆発パターンA
敵キャラが破壊されたときの爆発グラフィックパターンのひとつです。

2 敵キャラ爆発パターンB
敵キャラが破壊されたときの爆発グラフィックパターンのひとつです。

3 敵キャラ爆発パターンC
敵キャラが破壊されたときの爆発グラフィックパターンのひとつです。

4 敵キャラ爆発パターンD
敵キャラが破壊されたときの爆発グラフィックパターンのひとつです。

5 パワーアップカプセル
ゲージ方式を採用しているときに、自機がパワーアップするためのアイテム。

6 パワーアップアイテムA
アイテム方式を採用しているときに、自機をパワーアップさせるアイテムです。

7 パワーアップアイテムB
アイテム方式を採用しているときに、自機をパワーアップさせるアイテムです。

8 パワーアップアイテムC
アイテム方式を採用しているときに、自機をパワーアップさせるアイテムです。

9 パワーアップアイテムD
アイテム方式を採用しているときに、自機をパワーアップさせるアイテムです。

10 パワーアップアイテムE
アイテム方式を採用しているときに、自機をパワーアップさせるアイテムです。

11 パワーアップアイテムF
アイテム方式を採用しているときに、自機をパワーアップさせるアイテムです。

12 パワーアップアイテムG
アイテム方式を採用しているときに、自機をパワーアップさせるアイテムです。

13 パワーアップアイテムH
アイテム方式を採用しているときに、自機をパワーアップさせるアイテムです。

14 自機キャラ(縦)
縦スクロールのときに使われる、自機キャラのグラフィックパターンです。

15 地上攻撃型降下(縦)
縦スクロール用の地上攻撃型武器を使ったときに自機から発射される弾です。

16 地上攻撃型1爆発(縦)
縦スクロール用の地上攻撃型武器の弾が着弾したときの爆発パターンです。

17 地上攻撃型2爆発(縦)
縦スクロール用の地上攻撃型武器の弾が着弾したときの爆発パターンです。

18 地上攻撃型3爆発(縦)
縦スクロール用の地上攻撃型武器の弾が着弾したときの爆発パターンです。

19 地上攻撃型4爆発(縦)
縦スクロール用の地上攻撃型武器の弾が着弾したときの爆発パターンです。

20 空中攻撃型1(縦)
縦スクロール用の、空中攻撃をするときに自機から発射される武器です。

21 空中攻撃型2(縦)
縦スクロール用の、空中攻撃をするときに自機から発射される武器です。

22 空中攻撃型3(縦)
縦スクロール用の、空中攻撃をするときに自機から発射される武器です。

23 空中攻撃型4(縦)
縦スクロール用の、空中攻撃をするときに自機から発射される武器です。

24 同時発射型1(縦)
縦スクロール用の、別方向に発射など、同時にふたつの弾を発射する武器です。

25 同時発射型2(縦)
縦スクロール用の、別方向に発射など、同時にふたつの弾を発射する武器です。

26 同時発射型3(縦)
縦スクロール用の、別方向に発射など、同時にふたつの弾を発射する武器です。

27 同時発射型4(縦)
縦スクロール用の、別方向に発射など、同時にふたつの弾を発射する武器です。

28 防御型1(縦)
縦スクロール用の、自機を敵の弾などから守ってくれるシールド型装備です。

29 防御型2(縦)
縦スクロール用の、自機を敵の弾などから守ってくれるシールド型装備です。

30 回数制限型1(縦)
使用回数が決まっている武器、いわゆるボム。自機の周囲8ヵ所で爆発します。

31 回数制限型2(縦)
ワイパー。水平方向に伸びてダメージを与えます。使用回数が決まっています。

32 分身型1(縦)
自機の援護をする、いわゆるオプションです。自機と同じ攻撃をします

33 分身型2(縦)
自機の援護をする、いわゆるオプションです。自機と同じ攻撃をします

34 分身型3(縦)
自機の援護をする、いわゆるオプションです。自機と同じ攻撃をします

35 影分身型(縦)
一定間隔で自機の動きについてくるオプション。動きは設定できません。

36 自機キャラ(横)
横スクロールのときに使われる、自機キャラのグラフィックパターンです。

37 地上攻撃型降下(横)
横スクロール用の地上攻撃型武器を使ったときに自機から発射される弾です。

38 地上攻撃型1爆発(横)
横スクロール用の地上攻撃型武器の弾が着弾したときの爆発パターンです。

39 地上攻撃型2爆発(横)
横スクロール用の地上攻撃型武器の弾が着弾したときの爆発パターンです。

40 地上攻撃型3爆発(横)
横スクロール用の地上攻撃型武器の弾が着弾したときの爆発パターンです。

41 地上攻撃型4爆発(横)
横スクロール用の地上攻撃型武器の弾が着弾したときの爆発パターンです。

42 空中攻撃型1(横)
横スクロール用の、空中攻撃をするときに自機から発射される武器です。

43 空中攻撃型2(横)
横スクロール用の、空中攻撃をするときに自機から発射される武器です。

44 空中攻撃型3(横)
横スクロール用の、空中攻撃をするときに自機から発射される武器です。

45 空中攻撃型4(横)
横スクロール用の、空中攻撃をするときに自機から発射される武器です。

46 同時発射型1(横)
横スクロール用の、別方向で発射など同時にふたつの弾を発射する武器です。

47 同時発射型2(横)
横スクロール用の、別方向に発射など、同時にふたつの弾を発射する武器です。

48 同時発射型3(横)
横スクロール用の、別方向に発射など、同時にふたつの弾を発射する武器です。

49 同時発射型4(横)
横スクロール用の、別方向に発射など、同時にふたつの弾を発射する武器です。

50 防御型1(横)
横スクロール用の、自機を敵の弾などから守ってくれるシールド型装備です。

51 防御型2(横)
横スクロール用の、自機を敵の弾などから守ってくれるシールド型装備です。

52 回数制限型1(横)
使用回数が決まっている武器、いわゆるボム。自機の周囲8ヵ所で爆発します。

53 回数制限型2(横)
ワイパー。水平方向に伸びてダメージを与えます。使用回数が決まっています。

54 分身型1(横)
自機の援護をする、いわゆるオプションです。自機と同じ攻撃をします。

55 分身型2(横)
自機の援護をする、いわゆるオプションです。自機と同じ攻撃をします。

56 分身型3(横)
自機の援護をする、いわゆるオプションです。自機と同じ攻撃をします。

57 影分身型(横)
一定間隔で自機の動きについてくるオプション。動きは設定できません。

0から57番までの、以上58種類が、『シューティングツクール98』で使用することのできる自機や武器の種類と、その格納場所です。この表をよく見て、自分がエディットした装備などを、どこに格納するべきなのかをきちんと把握してください。サンプルゲームのデータを見て、武器の種類と格納場所の関係について研究してみるのもいいでしょう。

武器の性格を決める

エディットしたグラフィックをしかるべき場所に格納したら、次はいよいよ武器の性格を決める作業に入ります。メニューバーの"自機と武器"から、さらに"武器の性格の設定"を実行すると、右ページにあるような"武器の性格設定画面"になります。『シューティングツクール98』で使用できる、あらゆる武器や装備は、この画面でその性格を決めることになります。

武器や装備の性格とは、スピードや破壊力、動きや効果など、その武器が持つ特徴のことです。ここでの設定をおろそかにすると、操作性の悪いゲームになったり、バランスの悪いゲームになったりする可能性もあります。逆に、設定次第では、ゲーム演出に役立つ、非常に効果的な武器や装備を作ることもできます。ここからの解説をよく読んで、自分の作りたい武器の種類や可能性を理解した上で、ひとつひとつの武器や装備に、もっとも効果的な性格付けをしてください。

武器の種類を知る

『シューティングツクール98』でエディットして、使用できる武器や装備は、いくつかの種類に分類することができます。それを表わしたのが下の表です。9グループ28種類の武器や装備について、ひとつひとつ解説します。

"スピード型"は、自機の移動速度を変えるパワーアップ装備です。0から15の数値で設定します。4種類登録できるので、パワーアップしてないときを含めて、自機は全部で5段階の速度変化が可能です。

種　類	数
スピード型	4
地上攻撃型	4
空中攻撃型	4
同時発射型	4
レーザー型	4
防御型	2
回数制限型	2
分身型	3
影分身型	1

"地上攻撃型"は、地上の敵を攻撃する武器で、一般に"ミサイル"と呼ばれるものです。4種類あり、スピードや破壊力、動き方などが設定可能です。また、着弾時の爆発パターンも変えることができます。

"空中攻撃型"は、空中の敵を攻撃する武器、いわゆる"ショット"です。これも、スピードや破壊力、動き方、グラフィックの違ったものを4種類作ることができます。

"同時発射型"は、前後や左右などに、同時に2発撃つことのできるタイプの武器です。それぞれの動きの設定を自由にできるので、ユニークな効果を狙った武器も作れます。これも4種類設定できます。

"レーザー型"は、敵を貫通する空中攻撃用の武器です。グラフィックをエディットすることはできませんが、用意された16種類のパターンのなかから選択し、さらに長さや幅、色を変えることができます。これも4種類設定可能です。

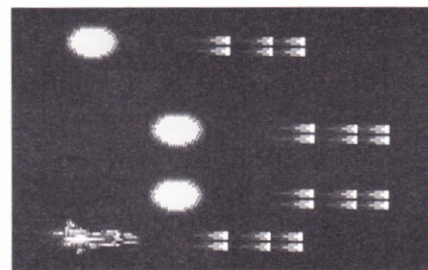
"防御型"は、自機を敵弾から守るタイプの装備で、一般に"バリアー"とか"シールド"とか呼ばれるものです。動きや耐久力を設定することができ、2種類作れます。

自機を敵の攻撃から守ってくれる防御型武器も、シューティングゲームには欠かせない装備です。

同時発射型の武器は、ふたつの武器にそれぞれ別の動きができるので、ハデな武器を作ることができます。

"回数制限型"は、敵を貫通してなおかつ敵弾をも消す、強力な武器です。自機の周囲で爆発する"ボム"と、前方の敵を一掃する"ワイパー"の2種類があります。これも、発射後の動き方を設定することが可能です。

"分身型"は、自機と一緒に攻撃し、敵弾を吸収させたりもできる援護型装備で、一般に"オプション"などと呼ばれます。動き方や形の違うものを3種類作れます。

"影分身型"は、自機の動いた軌跡を、一定間隔で追いかけてくるタイプのオプションです。動きは設定できません。

自機の動いたあとをついてくる影分身。横スクロールのゲームでよく目にするタイプのオプションです。

武器の性格設定画面

メイン画面のメニューバーから"自機と武器"を開き、"武器の性格設定"を実行すると、右のような画面になります。『シューティングツクール98』で使用することのできる、すべての武器や装備の性格設定は行なうのがこの画面です。右の写真にふってある番号①～⑨ごとに、ひとつひとつ解説していきます。思い通りの武器や装備が作れるよう、よく読んで正しく理解するようにしてください。

①の"設定終わり"コマンドは、必要な設定作業がすべて終わり、エディターのメイン画面に戻りたいときに使います。実行は、メニューバーの文字をクリックするだけでオーケーです。確認をうながすメッセージなどはありません。ただし、設定を終わっても、一時的に記憶をするだけなので、ファイルコマンドの"セーブ"機能を使ってセーブしない限り、ディスクには保存されませんので注意してください。

②の"横(または縦)スクロール用武器"は、エディットする武器を、縦スクロールと横スクロールのどちらのものにするか切り替えるためのコマンドです。文字部分をクリックすると、縦スクロールと横スクロールを切り替えるためのウインドーが開きますので、任意のものを選んでウインドー内の文字をクリックしてください。

③の"武器の名前ウインドー"には、④の"武器選択ウインドー"で現在選択されている武器の種類と名前が表示されます。名前をつけたり変更したりするときは、名前の部分をクリックして、キーボードから入力します。文字数は7文字までです。ここでつけた名前が、パワーアップゲージなどに表示されるようになります。

武器に名前をつけておくと、武器をエディットするときや選択するときに、非常にわかりやすくなります。

④ 武器選択ウインドー

"武器選択ウインドー"には、エディターで使用することのできる28種類の武器や装備が、すべて名前で表示されます。ただし、③の"武器の名前ウインドー"で名前のつけられていない武器は表示されず、空欄になります。性格設定したい武器の名前をウインドー内から選んでクリックすると、選択された武器は名前が反転し、③の"武器の名前ウインドー"にも表示されます。名前のつけられていない武器や装備も、空欄をクリックすることによって選択はできますが、間違いを防ぐためにも、使用する武器には必ず名前をつけるようにしましょう。また、ウインドー内では、スピード型はここ、回数制限型はここ、という感じで、武器の種類によって名前の表示される場所が決まっています。武器を選択したら、③の"武器の名前ウインドー"でその種類に間違いがないかを確認しましょう。

スピード型の装備を選んだところ。動き方や発射位置など、必要のないウインドーは表示されません。

⑤ 武器の性格ウインドー

"武器の性格ウインドー"は、具体的に武器や装備の特徴、能力値などを設定するためのものです。ウインドー内に表示される項目は、"武器選択ウインドー"で現在選択されている武器や装備の種類によって変わります。たとえば、スピード型の武器が選択されているときには"破壊力"の項目はなく、防御型が選択されてるときには"耐久力"の項目が表示される、という具合です。このウインドーで設定できる項目は全部で5種類です。それぞれの意味と効果を把握するようにしてください。

武器の性格
スピード ▼15▲
破壊力 ▼03▲
自機と
X座標を合わせない
Y座標を合わせない

スピード

この"スピード"の項目では、その武器の基本速度を設定することができます。"武器選択ウインドー"で、"影分身型"以外の武器を選択しているときに表示されます。

速度を表わす数値は、矢印をクリックするたびに変化していきます。数値は0〜15まで設定することができ、数値が大きいほどスピードが速くなります。全面共通設定の"全体のスピード"や、敵キャラのスピードなどとのバランスを考え、適切な速度設定をしてください。

破壊力

武器が敵キャラに当たったときに与えるダメージを決めるのが、"破壊力"の項目です。"武器選択ウインドー"で攻撃タイプの武器を選択したときにだけ設定が必要で、スピード型、オプション型、および防御型の装備を選択している場合にはウインドーに項目が表示されません。

破壊力を表わす数値は、矢印をクリックするたびに変化していきます。数値は0〜30まで設定することができ、数値が大きいほど破壊力が高くなります。

"破壊力"の項目も、ゲームバランスを決める上で、非常に大切な設定といえます。

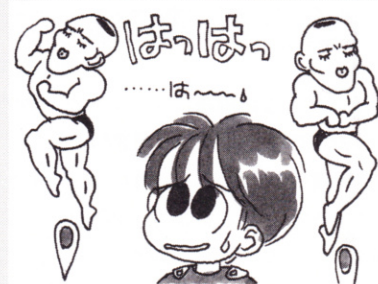
耐久力

"武器選択ウインドー"で、防御型の武器を選択しているときにのみ、ウインドーに表示される項目です。一般に、"アーマー"とか"シールド"などと呼ばれる防御型で、自機を敵弾の攻撃から守ってくれます。ある程度の攻撃を受けると壊れてしまう装備ですが、ここで設定する耐久力が大きいほど、その強度は高くなります。耐久力を表わす数値は、ウインドー内の数字をクリックするたびに変化します。数値は０〜30で、大きいほど耐久力が高くなります。

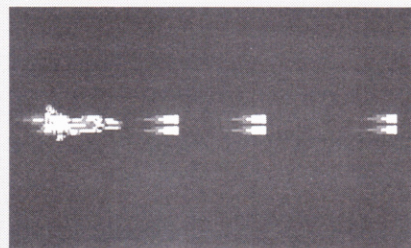
敵弾を吸収

"武器選択ウインドー"において、分身型、または影分身型を選択しているときのみに表示されている設定です。ウインドー内の文字をクリックすると、"敵弾を吸収する(しない)"を切り替えることができます。

"吸収する"に設定した場合は、オプションに当たった敵の弾が通り抜けたり跳ね返ったりせずに、その場で消えてしまいます。逆に"吸収しない"に設定した場合は、敵から発射された弾がオプションに当たっても、通り抜けて進んでいきます。

自機と座標軸を合わせる

"自機と座標軸を合わせる"は、発射された武器が、自機の動きに同調するかどうかの設定です。たとえば、"X軸に合わせる"にしてレーザー型武器を発射した場合、自機が左右に動くにつれ、発射されたレーザーも左右に動きながら飛んでいきます。逆に、"合わせない"に設定すれば、自機の動きに関係なく、レーザーは飛んでいくことになります。

この設定は、スピード型と影分身型以外の武器を選択しているときに必要です。ウインドー内の文字をクリックすることで、合わせる、合わせないを切り替えることができます。

"X軸に合わせる"に設定してある場合、自機が動くにつれて、発射後の武器も移動します。

逆に"X軸に合わせない"では、自機の動きとは関係なく、武器に設定された動きだけが有効になります。

武器の動き設定

『シューティングツクール98』では、自分でエディットした武器や装備に、自由に動き方を設定することが可能です。動きのコマンドは、実にさまざまなものが用意されており、かなり自由度が高いのが特徴です。その設定を行なうのが、右下の写真にある"動きの設定画面"です。

武器の性格設定画面で、スピード型と影分身型以外の武器を選択している場合に開く"武器の動きウインドー"は、その名のとおり、その武器がどんな動きをするかを示したウインドーです。そのウインドーにカーソルを合わせてクリックすることで、"武器の動き設定画面"に切り替えることができます。ここには、武器を動かすためのさまざまなコマンドが用意されており、それらを組み合わせることによって、思いのままの動きを演出することができます。アイデアにあふれたオリジナル装備は、ゲームの面白さを決める上での重要な要素になります。各コマンドの機能を理解して、しっかり使いこなせるようにしてください。

動きの軌跡

設定した動きのコマンドによって、武器がどう動くのかを図で表示したのが"動きの軌跡ウインドー"です。リストに表示されているコマンドの羅列だけでは把握しにくい実際の動き方を、ビジュアル的に確認することができます。

ウインドー内には、線で示される動きの軌跡とともに、その武器が出現する位置と自機の位置、および、現在カーソルのある動きの位置の3つが、丸い点で表示されています。自機の位置はウインドー内でマウスをクリックすれば変更できます。

8方向アイコン

武器の動く方向を指定するには、この8方向アイコンを使用します。動かしたい方向の矢印を、動かしたい距離分クリックして設定します。動く距離は、コマンドひとつにつき、1キャラ分(横16ドット×縦8ドット)動くことになります。たとえば、"→5"と設定すれば、武器が右の方向に80ドット分動く目安になります。

動きのコマンド

武器の動き方のコマンドを選択するウインドーです。このなかから、順番にコマンドを選んでクリックしていきます。

"追いかけ"という種類のコマンドは、指定された方向に自機を追いかけます。矢印のついた"追いかけ"は、自機が矢印の方向に動くときのみ追いかけます。"動かない"はその場所で移動を停止するコマンドです。"繰り返し始め"は設定した動きを繰り返すときに使います。後に設定した"繰り返し終わり"の間にあるコマンドを、回数分繰り返します。"スピード"は、動きの途中で速度を変えるものです。"+"は速く、"−"は遅くなります。"消える"は、画面から消すことができるコマンドです。ただし、復活させられません。"反射する"は、マップの障害物に当たると、設定した回数だけ反射します。"カーソル位置削除"は、リストに表示されたコマンドをキャンセルします。左クリックで数字がひとつずつ減り、右クリックでコマンドひとつが消えます。

動きのリスト

左にある"動きのコマンドウインドー"から選択、設定したコマンドは、すべてこの"動きのリストウインドー"に列記されていきます。リスト上に表示されている動きのコマンドは、上に書かれてあるものから順番に実行されていくことになります。リストとは、武器の動きを表わしたシナリオのようなものと考えてください。

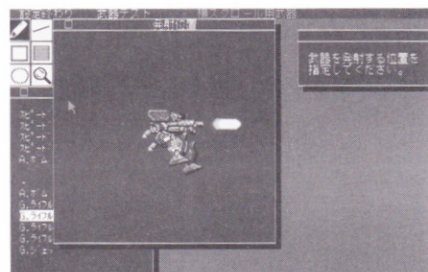
白く反転しているコマンドが、現在カーソルがある位置になり、コマンドを新たに挿入したい場合や削除したい場合、設定済みのコマンドの数値を変更したい場合などは、リスト上のカーソルを変更したい位置に動かして、"動きのコマンドウインドー"で必要な設定操作をします。

説明ウインドー

その名のとおり、"動きの軌跡ウインドー"に表示されている3つの点が、それぞれなんの位置を示しているものなのかを説明するためのウインドーです。動きの軌跡の位置を示す3つの点は、パレットによって色が変化しますので、ここで常に色を確認できるようになっています。

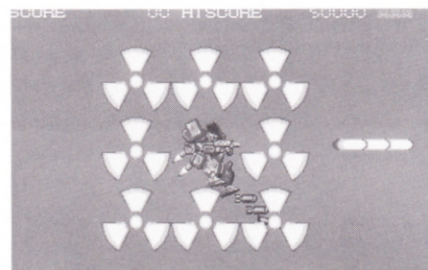
⑦ 発射位置

エディットしている武器が、自機のどこから発射されるのか、もしくはオプション系、防御系の装備などの場合は、どこから出現するのかという、自機との位置関係を確認するためのウインドーです。

武器の発射位置を設定、変更したい場合は、"発射位置ウインドー"をクリックすると、発射位置を設定するためのウインドーが開きます。設定ウインドーでは、自機がまん中に表示されていますので、武器を発射、または出現させたい位置をクリックするだけで設定できます。ウインドーの範囲内なら、自機キャラから離れた場所に出現させる武器なども作ることが可能です。

このウインドー内であれば、自機から離れた位置でも、カーソルを合わせてクリックするだけで設定できます。

⑧ 武器テスト

メニューバーの"武器テスト"のコマンドを使うと、現在エディットしている武器を、実際に試し撃ちすることができます。テストプレーではないので、敵が出現したり、マップがスクロールしたりはしませんが、ゲームのときとまったく同じ操作方法で、武器の動きやスピードをチェックすることができます(操作方法は53ページ)。

なお、武器テスト時には、設定中の武器だけではなく、"ラン"のメニューのなかにある"エディット中の面をプレーする"モードで選択してある武器が装備されることになります。これにより、同時に複数の武器テストをすることも可能です。

"武器テスト"では、あらゆる武器の動作を確認することができます。もちろん自機を動かすことも可能です。

レーザー型武器の設定

ここで、武器の中でも特殊な設定の必要なもの、"レーザー型武器"の設定について、補足的に解説したいと思います。

レーザーと呼ばれる武器は、いわゆる敵を貫通する兵器で、最近のシューティングでよく見かけるようになりました。『シューティングツクール98』でも、4種類のレーザー型武器をエディットして使用することができます。しかし、通常の武器(空中攻撃型・同時攻撃型)と扱いが違うところがいくつかあります。

一番大きな相違点は、レーザー型武器は、自由にグラフィックをエディットすることができないという点です。あらかじめ用意されたパターンから選んで使用することになります。それにつれて、"武器の性格設定"での操作も、ほかの武器とは若干異なる部分があります。

"レーザー設定ウインドー"には、現在どのようなレーザーが設定されているかが表示されています。

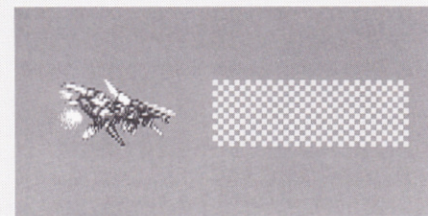
"武器の性格設定"画面で、"武器選択ウインドー"からレーザー型武器を選ぶと、画面右上に"レーザーの設定"というウインドーが開きます。レーザー型武器の特有の設定は、すべてこのウインドーで行ないます。

ウインドーには、縦横の幅を示した数値と、"キャラ"という表示があります。この、キャラの部分に表示されている記号のようなものが、現在選択されている、レーザーのグラフィックになります。横幅、縦幅の数値は、矢印をクリックするたびに変化し、1から9の範囲で指定できます。数値の分だけ、レーザーのキャラが横、または縦に並ぶ形になります。

あらかじめ用意されている16種類のキャラ。幅の設定しだいで、ユニークなレーザーを作ることもできます。

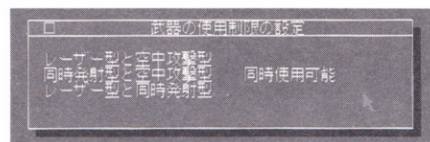
縦横の幅の数値を設定したら、次はキャラを選びます。ウインドー内の"キャラ"という文字をクリックすると、あらかじめ用意されているレーザーキャラ16種類が表示されたウインドーが開きます。そのなかから使いたいものを選んでクリックすると、すぐに"発射位置設定ウインドー"になりますので、自機のどこからレーザーが発射されるのかを決めてください。

以上が、武器の性格設定時における、レーザー型武器に特有な設定の仕方です。そのほかの、動きや攻撃力などの設定は、他の武器と同じ要領で行なうことができます。

また、レーザーの色は性格設定画面では変えられませんが、メニューバーの"その他"のなかにある"全面共通設定"で、"レーザーと敵の弾の色"の項目で変更することができます。

レーザー型武器も、設定が終わったら、納得のいくまで武器テストを繰り返してください。

武器の使用制限設定

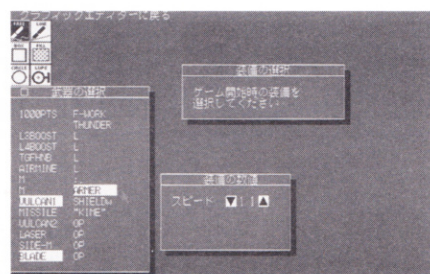
敵キャラを攻撃する武器には、いくつかの種類があり、大きく分けると、ボムタイプの回数制限型武器、ショットタイプの通常武器になります。その通常武器のなかで、"空中攻撃型"、"同時発射型"、"レーザー型"の3種類については、どれとどれを同時に使用することができるかを、自由に設定することができます。それを設定するのが、"武器の使用制限の設定"です。

"自機と武器"のなかにある"武器の使用制限の設定"を実行したときのウインドーで、同時使用の設定を決めます。設定を変更するためには、ウインドー内に表示された"レーザー型と空中攻撃型"、"同時発射型と空中攻撃型"、"レーザー型と同時発射型"の各項目それぞれについている"同時使用可能(不可能)"の部分をクリックして、可能、不可能を切り替えてください。設定次第で、

ここでの設定は、バランスや難易度にも影響を与えるものです。そのゲームの性格に合った設定にしましょう。

すべての武器を同時に発射できることも、常にどれかひとつしか発射できないようにすることも可能です。

ゲーム開始時の装備設定

ゲームや、最後の面までプレーするテストプレーの開始時に、自機に持たせる装備を決めます。メニューバーの"自機と武器"から"ゲーム開始時の装備設定"を実行すると設定画面になります。表示された"武器の選択ウインドー"から、持たせたい武器をクリックして選びます。

選択した装備によって、"装備の数値ウインドー"で必要な数値を決めます。スピード型を選択していない場合は、自機の基本スピードとなる"スピード"の数値を、回数制限型を選択したときには、"破壊型武器"の数値を持たせたい数の分だけ、オプション系を選択してる場合は、"オプション"で持たせたい数を、それぞれ設定します。すべての設定が終わったら、メニューバーの"グラフィックエディターに戻る"をクリックすれば設定完了です。

パワーアップアイテムの位置や敵の出現数など、ゲームバランスを考えながら設定していきましょう。

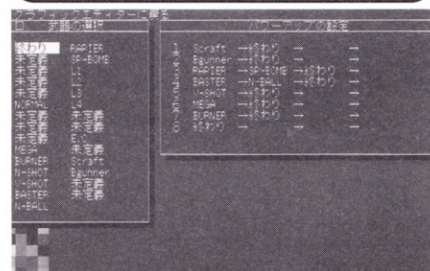
パワーアップの設定

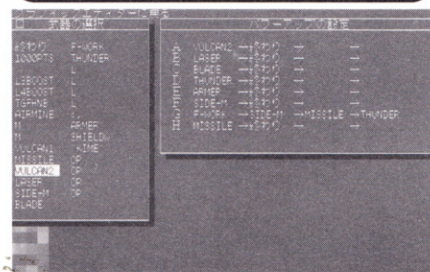
自機の武器や装備を強力にしていくパワーアップには2種類の方式があり、"パワーアップの設定"を実行したときに開くウインドーから、"ゲージ方式"か"アイテム方式"を選ぶことができます。

"ゲージ方式"とは、武器の格納場所の5番に作ったパワーアップカプセルを自機が取るたびに、装着できる武器が増える方式です。ゲージとは、ゲーム画面の下に表示される、装備可能な武器の名前が書かれた部分のことです。ゲージ方式を選択すると、"武器選択ウインドー"と"パワーアップの設定ウインドー"が開きます。パワーアップの設定ウインドーにある1から8の番号がゲージの数を表しています。武器選択ウインドーから武器を選び、当てはめたいゲージにカーソルを合わせてクリックします。もし、レーザー、オプションの順にパワーアップさせたければ、ゲージの1には"レーザー→終わり"、2には"オプション→終わり"、というように設定すると、1個目のカプセルを取るとレーザーのゲージが、2個目のカプセルを取るとオプションのゲージが表示されることになります。1のゲージにすべての装備を設定すると、画面にはひとつのゲージだけが表示され、その中で、武器の名前が次々に変わります。

どちらを選ぶかで、ゲームの性格も、作らなければならないパワーアップアイテムも変わってきます。

アイテム方式とは、武器の格納場所の6〜13に作ったパワーアップアイテムを取ると、そのアイテムごとに設定されたパワーアップをするという方式です。パワーアップ設定ウインドーのAからHの記号が、そのままパワーアップアイテムに対応しています。設定方法はゲージ方式と同じです。

ゲージ方式パワーアップ

ひとつのカプセルを何個取るかによって、装備できる武器の変わるパワーアップが"ゲージ方式"です。

アイテム方式パワーアップ

Aを取るたびにスピードが増し、Bを取るたびにショットが強力になる、というパワーアップです。

マニュアル 5

敵キャラのエディット

個性あふれる敵キャラこそが、シューティングゲームを面白くする最大の要素ともいえます。どんなグラフィックなのか、どんな動きをするのか、また、どんな攻撃をするのか……。『シューティングツクール98』では、ユーザーのアイデアを最大限に活かせるよう、思い通りのゲームメイキングができるように、敵キャラのエディットも、実にさまざまな設定ができるようになっています。ここからは、効果的な敵キャラ作りのために、用意された機能すべてについて、詳しく解説していきます。

敵のエディット
敵の性格の設定
敵の位置の設定

敵キャラの種類を把握する

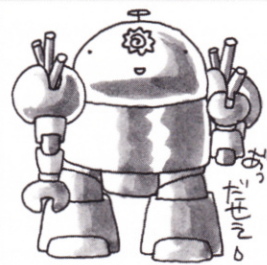
敵キャラをエディットする前に、まず、敵キャラにはどんな種類があるのかを知らないといけません。『シューティングツクール98』でエディットできる敵キャラは、その動き方や役目などによって、大きく4種類に分けられています。それぞれ、"ザコキャラ型"、"ボスキャラ型"、"ヘビキャラ型"、"ヘビ固定型"と呼びます。自分が作りたい敵キャラはどんな場面に出てくるのか、どんな役目のものなのか考えて、それにあった種類を選ぶようにしましょう。

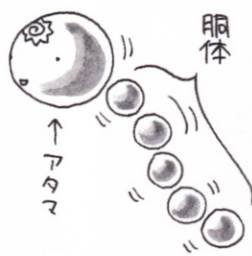
敵キャラの種類は、"敵キャラの性格設定"画面の、敵キャラの名前を決めるウインドーで、"○○キャラ型"をクリックすることで設定することができます。

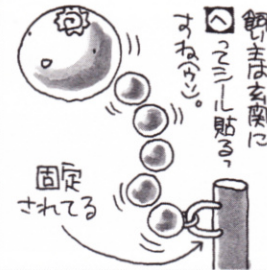
ザコキャラ型

ゲーム中、もっとも多く出現する敵といえば"ザコキャラ型"でしょう。単独で動くもので、攻撃されると爆発し、そのまま消滅、またはアイテムや別の敵キャラに変身したりする、ごく普通の敵キャラです。もちろん耐久力や攻撃方法、スピードなども自由に設定することができます。

ボスキャラ型

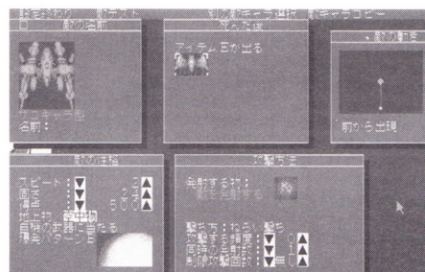
面の途中のスクロールがストップする位置や、各面の最後に登場したりするのが"ボスキャラ型"です。それを倒すことが、先に進む条件となる場合が多い敵キャラです。攻撃方法や動き方などはもちろん、ザコキャラを一緒に動かしたりという設定も可能で、ユニークな演出もできます。

ヘビキャラ型

ドラゴンやヘビのような、キャラがいくつか連なったものが"ヘビキャラ型"の敵キャラです。頭になる敵キャラをヘビ型に設定すると、それにつながる胴体の部分の敵キャラを指定することができます。胴体部分のキャラは9体までつなげることが可能です。動きや攻撃方法は自由に設定できます。

ヘビ固定型

ヘビキャラ型の一番後ろの胴体キャラが、発射位置に固定されたものが"ヘビ固定型"です。頭になるキャラを決め、胴体のキャラと数を決めるという設定方法は、ヘビキャラ型と同じです。頭を犬に、胴体を鎖にした、つながれた番犬のような敵キャラなど、ユニークなものを作ることができます。

敵キャラの性格を決める

メニューバーの"敵キャラ"から"敵キャラの性格の設定"を実行すると、ひとつひとつの敵キャラについて、その動き方や攻撃方法などについて細かく設定することのできる画面になります。

設定画面に表示されるいくつかのウインドーのなかで、ここで解説する"敵の性格ウインドー"は、スピードや固さ、爆発パターンといった、その敵キャラのもっとも基本的な特徴を設定する、大切な項目がたくさん用意されているウインドーです。

"敵の性格ウインドー"での設定は、ゲームバランスや難易度に非常に密接な関係にあります。また、各々の敵キャラを特徴づけて、ゲームにメリハリをつける役目もあるといえます。それぞれの設定項目の役割と効果をきちんと把握して、個性ある敵キャラ作りをめざしてください。

敵の性格を決めるための画面。個性的な敵、魅力的な敵を作るためには、ここでの設定が重要になります。

スピード

コマンドでスピードを増減していない場合の、その敵キャラの基本的な移動スピードを設定することができます。

矢印をクリックするたびに、0から15の範囲で数値が変わります。"全面共通設定"のなかにある"全体のスピード"や、自機のスピードなどとのかねあいを考えて、適度なスピードを設定してください。

地上物／空中物／背景

"地上物"は、地上攻撃型武器で攻撃できるもので、マップのスクロールに影響されて、設定した動きだけではなく、スクロールと共に後方に移動してしまうものです。逆に"空中物"は、スクロールに影響されません。"背景"とは、地上物と同じですが、自機に当たらない(衝突しない)敵です。

"背景"は横スクロール用の設定です。縦スクロールの場合、"地上物"と"背景"は、まったく同じものになります。

固さ

何発攻撃を受けると爆発するのかを決める設定です。矢印をクリックするたびに、1～999の範囲で数値が変わります。また、自機の弾に対して"通り抜け"の設定をしている場合は、数値の変わりに"通り抜け"と表示され、自機の弾に対して"無敵"に設定してある場合は"∞"が表示されます。

得点

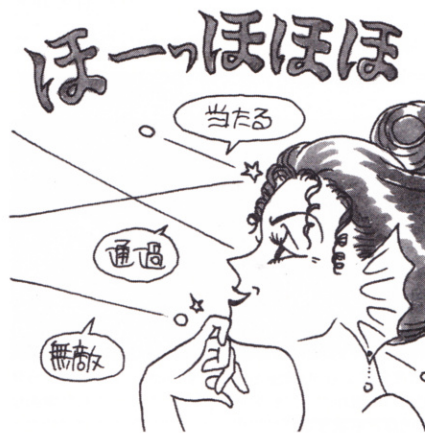
自機がその敵を倒したときに、スコアにどれだけの点数が加算されるかを設定できます。矢印をクリックするたびに、0から99990の範囲で数値が増減します。

ここで設定する"得点"は、"全面共通設定"の中にある、"自機が増える得点"と密接な関係があります。ザコキャラにあまり高い得点を設定すると自機が1UPしやすく、ゲームが簡単になってしまいますし、逆に得点が低すぎると難易度が非常に高くなる可能性もあります。バランスを考えた得点を設定するようにしましょう。

爆発パターン

敵キャラが倒されたときの、爆発グラフィックを設定します。AからDまでの4種類の爆発パターンのなかから選びます。自機の武器に対して"通り抜け"または"無敵"に設定してある場合は、自機が倒すことはできませんが、スクロールストップの直前にすべての敵が爆発します。

自機の武器

自機から発射された武器が、その敵に当たった時にどうなるかを設定します。"当たる"に設定すると、自機の武器は敵にダメージを与えます。"通り抜け"に設定すると自機の武器はその敵を文字通り通り抜けて進み、ダメージは与えられません。"無敵"に設定した場合は、武器は当たりますが、ダメージを与えることはできません。

死んだ後どうなるかの設定

このエディターでは、敵キャラが爆発した後どうなるのかを設定することができます。"敵キャラの性格設定画面"に表示される"死んだ後"というウインドーをクリックすると表示される、5種類の選択肢から任意のものを選んでクリックします。"何も出ない"は爆発してそのまま消滅するだけです。"弾になる"は爆発と同時に弾を発射して消滅します。"カプセルが出る"は爆発した後パワーアップカプセルになります。"アイテムが出る"は爆発後にパワーアップアイテムになりますので、AからHのアイテムを選択してください。"敵キャラに生まれ変わる"は、爆発後、別の敵キャラになります。登録してある敵キャラなら、どんな敵キャラになることも可能です。

設定次第で、ユニークな演出効果を発揮する敵キャラにすることができます。

攻撃方法の設定

発射するものを決める

"攻撃方法"というウインドーの中の、"発射する物"という文字をクリックすると、その敵が何を発射して自機を攻撃するのかを設定できます。

"何も発射しない"は、その名のとおり、何も発射せず、動き回るだけの敵を作る場合に設定します。このモードを選択したときのみ、撃ち方の設定項目は表示されません。"弾を発射する"のモードは、自機を攻撃するための弾を発射させるという、もっともポピュラーな攻撃方法に設定します。弾をどのように発射するかは、"撃ち方を決める"の項目で設定します。"敵を発射する"に設定すると、別の敵キャラを発射させることが可能です。表示される"キャラクターランダム選択ウインドー"から、発射させたい敵キャラを選択し、撃ち方の設定をしてください。

"敵を発射する"の設定をうまく使うと、「1体の敵から発射された敵がさらに敵を生む」といった、とても効果的な演出なども狙うことができます。

撃ち方を決める

攻撃方法が、"弾を発射する"および"敵を発射する"に設定してある場合、発射するものを、どういう撃ち方で発射するのかという設定が必要です。"攻撃方法ウインドー"のなかの"撃ち方"という文字をクリックすると"撃ち方ウインドー"が開きます。そのなかにある4種類から、設定したい撃ち方を選んでクリックします。

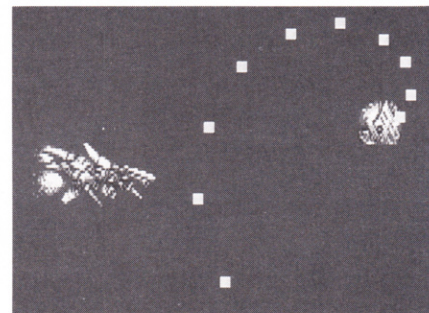
決め撃ち

ある決まった方向にだけ弾や敵を発射するモードです。"撃ち方ウインドー"から"決め撃ち"を選択すると、8方向を示した矢印のアイコンが表示されます。任意の方向を矢印のアイコンから選択してクリックします。敵キャラは、選択した方向にだけ弾や敵を撃ち出すようになります。

狙い撃ち

どんな動きをしているときでも、また、自機がどこに位置していても、常に自機を狙って弾や敵キャラを発射するモードです。"撃ち方ウインドー"から"ねらい撃ち"をクリックして選択し、攻撃頻度などの数値を決めるだけで設定できます。狙い撃ちといっても、自機を誘導追尾(ホーミング)するわけではないので注意してください。

回転撃ち

動きや自機の位置に関係なく、常に、回転をしているように、全方向へ順番に弾や敵キャラを発射するモードです。"撃ち方ウインドー"から"回転撃ち"をクリックすれば、あとは攻撃頻度などの数値を決めるだけで設定は完了です。弾や敵を撃ち出す方向は、時計回りになっています。

もっとも視覚効果の高い撃ち方です。回転する花火のように攻撃する敵などもエディット可能です。

進行方向撃ち

自機の位置に関係なく、その敵が現在動いている進行方向に弾や敵キャラを撃ち出すモードです。"撃ち方ウインドー"のなかから"進行方向撃ち"をクリックして、攻撃頻度や同時発射数などの必要な数値を決めるだけで設定は完了です。敵キャラ自体が動かなくても、スクロールに流されていれば、その方向に弾や敵キャラを発射します。

攻撃する頻度

その敵が、弾や敵キャラをどのくらいの間隔で発射してくるかを決めます。矢印をクリックするたびに数値が変化し、0から99の範囲で設定できます。数値が大きくなるほど弾や敵を発射する間隔が短くなり、0に設定すると何も発射しません。回転撃ちの場合に、あまり数値を小さく設定すると、回転の意味がなくなってしまったり、狙い撃ちのときにあまり数値を大きく設定すると難易度があがったりします。

同時発射数

弾や敵キャラを発射するときに、同時に何発(何体)の弾を撃ち出すのかを設定します。矢印をクリックするたびに数値が変化し、弾を発射する場合は1から16の範囲で、敵を発射する場合には1から8の範囲で設定することが可能です。この項目で設定する数値によっても、ゲームの難易度やバランスが大きく影響を受けることになります。テストを繰り返し、適度な数値を設定するようにしましょう。

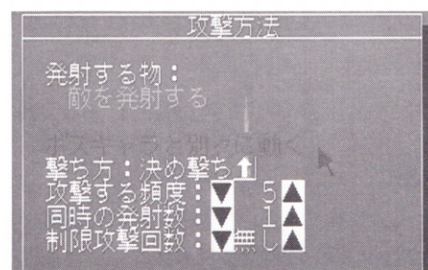
制限攻撃回数

一定回数以上は攻撃させなくする、という設定をするための項目です。

矢印をクリックするたびに、無し～10の範囲で数値が変化します。"無し"に設定すると、破壊されたり画面から消えたりしない限り、"攻撃頻度"の項目で設定した間隔で攻撃します。10に設定すれば10回だけ、2に設定すれば2回だけ、設定した攻撃頻度で弾や敵キャラを発射し、その後は攻撃することなく、ただ動くだけになります。

ボスと一緒に動かすためには

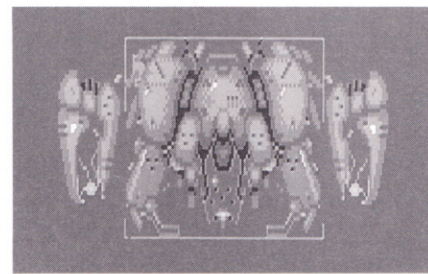
ボスキャラ型の敵の性格を設定する場合に、"敵を発射する"のモードにすると、"攻撃方法ウインドー"に、"ボスキャラと一緒に動く"、または"ボスキャラと別々に動く"という表示が出ます。その表示された文字をクリックすると、ボスキャラから発射されたザコキャラが、ボスキャラに対してどういう動き方をするのかを設定することができます。

"ボスキャラと一緒に動く"に設定すると、発射されるザコキャラは、それ自身に設定されている動きと同時に、ボスキャラに設定された動きに影響されることになります。たとえば、横スクロールでレーザー型のザコキャラを作り、それをボスキャラから発射させるとします。このとき、"ボスキャラと一緒に動く"に設定すると、ボスキャラが上下に動くにつれ、発射されたレーザー型のザコキャラも上下に動きながら飛んでいき、"ボスキャラと別々に動く"にすると、ボスの動きに影響されずに、設定された動きのとおりに飛んでいくということになります。この設定は、ちょうど"自機と武器の設定"の"自機と座標軸を合わせる"と似ています。

"ボスキャラと一緒に動く"に設定すると、ザコを武器に見立てた特殊な攻撃効果を得ることもできます。いろいろと試行錯誤を繰り返してみてください。

敵キャラ配置時にも設定できる

ボスキャラとザコキャラを一緒に動かす方法は、"敵キャラの性格設定画面"だけではなく、マップに敵キャラを配置する"敵の位置の設定"のときにも設定することができます。性格設定画面では、ザコキャラを発射するという形で一緒に動かすやり方でしたが、マップ配置するときでは、ザコキャラをボスキャラのひとつのパーツとして扱うような設定も可能です。

マップに敵キャラを配置する際に、ザコキャラをボスキャラに重ねて配置するだけで、自動的にそのザコキャラはボスキャラと一緒に動くような設定になります。キャラを重ねるのは、一部分でもかまいません。

この方法を使うと、たとえば、ボスキャラを胴体にし、手足をそれぞれ4つのザコキャラで作った巨大ロボット型の敵キャラ、といったものも作ることができます。手足になるザコキャラは、それぞれ設定された動き方をしますが、胴体であるボスキャラに常にくっついた形で動くことになります。このマップ配置時に行なう設定での利点は、ボスキャラの当たり判定をたくさん作れるということです。まずはザコキャラ部分を攻撃、破壊したのち、本体となるボスキャラ部分を攻撃しなければならないような敵を作ることもできるのです。ロボットの他にも、胴体と翼に別々な当たり判定のある戦闘機型の敵キャラなど、応用できるパターンはいくらでもあります。オリジナルのアイデアで、ユニークなボスキャラを作ってください。

巨大なボスキャラを作りたいときには欠かせない手段です。もちろん、複雑な動きをさせることも可能です。

敵キャラの動き

『シューティングツクール98』では、自分でエディットした敵キャラに、非常に高い自由度で動きを設定することができます。その設定を行なうのが、右下の写真にある"動きの設定画面"です。

敵の性格設定画面で表示される"敵の動きウインドー"は、その名のとおり、その敵キャラがどんな動きをするのかを示したウインドーです。そのウインドーにカーソルを合わせてクリックすることで、"敵の動き設定画面"に切り替えることができます。ここには、敵キャラを動かすためのさまざまなコマンドが用意されており、それらを組み合わせることによって、思いのままの動きを演出することができます。

ただ単純に自機に向かって突っ込んでくるだけの敵キャラばかりでは、おもしろいゲームとはいえません。生き生きした敵キャラを作るためにも、各コマンドの機能を十分に理解するようにしてください。

動きの軌跡

線で示される動きの軌跡とともに、その敵が出現する位置と自機の位置、および、現在カーソルのある動きの位置の3つが、丸い点で表示されます。自機の位置はウインドー内でクリックすれば変更できます。

また、ウインドー内の文字をクリックすれば、自機の前から出現するのか、後ろから出現するのかを決めることもできます。

8方向アイコン

敵キャラの動く方向を指定するには、この8方向アイコンを使用します。動かしたい方向の矢印を、動かしたい距離分クリックして設定します。動く距離は、コマンドひとつにつき、1キャラ分(横16ドット×縦8ドット)動くことになります。たとえば、"→5"と設定すれば、武器が右の方向に80ドット分動く目安になります。

動きのコマンド

ここに表示された動きコマンドの中から、動かしたい順番にコマンドを選びます。

"追いかけ"という種類のコマンドは、指定された方向に自機を追いかけます。矢印のついた"追いかけ"は、自機が矢印の方向に動くときのみ追いかけます。"動かない"はその場所で移動を停止するコマンドです。"繰り返し始め"と"繰り返し終わり"は、その間の動きを、回数分繰り返します。"スピード"は、動きの途中で速度を変えるものです。"+"は速く、"-"は遅くなります。"消える"は、画面から消すことができるコマンドです。ただし、復活させられません。"攻撃する"で攻撃しますが、攻撃頻度を低く設定しないと、このコマンドの前に攻撃する場合もあります。"反射する"は、マップの障害物に当たると、設定した回数だけ反射します。"カーソル位置削除"は、リストに表示されたコマンドをキャンセルします。左クリックで数字がひとつずつ減り、右クリックでコマンドひとつが消えます。

動きのリスト

左にある"動きのコマンドウインドー"から選択、設定したコマンドは、すべてこの"動きのリストウインドー"に列記されていきます。リスト上に表示されている動きのコマンドは、上に書かれてあるものから順番に実行されていくことになります。リストとは、敵キャラの動きを表わしたシナリオのようなものと考えてください。

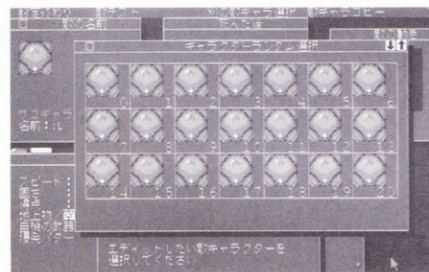
白く反転しているコマンドが、現在カーソルがある位置になり、コマンドを新たに挿入したい場合や削除したい場合、設定済みのコマンドの数値を変更したい場合などは、リスト上のカーソルを変更したい位置に動かして、"動きのコマンドウインドー"で必要な設定操作をします。

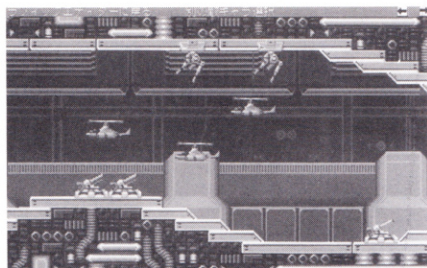
説明ウインドー

その名のとおり、"動きの軌跡ウインドー"に表示されている3つの点が、それぞれなんの位置を示しているものなのかを説明するためのウインドーです。動きの軌跡の位置を示す3つの点は、パレットによって色が変化しますので、ここで常に色を確認できるようになっています。

敵キャラコピー

"敵の性格設定画面"のメニューバーにある"別の敵キャラ選択"をクリックすると、"キャラクターランダム選択ウインドー"が開きます。そこから別のキャラクターを選択、クリックすることで、性格設定画面に呼び出すことができます。

同じく、メニューバーにある"敵キャラコピー"では、現在エディット中の敵キャラを、別の格納場所にそのままコピーすることができます。"敵キャラコピー"をクリックし、表示された格納場所のなかからコピーしたいところをクリックしてください。ただし、コピー先は何も格納されていない"未定義"の状態でなければなりません。また、"メモリーが足りません"という表示が出た場合は、"敵キャラのエディット"の消去コマンドを使って、敵キャラを消去しない限りコピーすることはできません。

同じグラフィックで違う性格の敵をたくさん作るときなどは、コピー機能がとても役に立ってくれます。

敵の位置の設定

効果的な配置でそのステージを特徴づける工夫をしましょう。同じような配置ばかりでは飽きてしまいます。

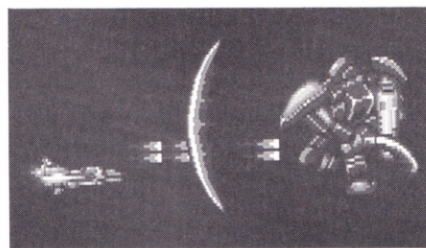
エディットした敵キャラを、マップに配置するコマンドです。"敵キャラ"メニューのなかから"敵の位置の設定"を実行すると、敵キャラの一覧が表示されます。そのなかからマップに配置したい敵キャラを選び、あとは、表示されたマップの配置したい場所にカーソルを合わせて左クリックするだけです。配置済みの敵を消したい場合は、カーソルを合わせて右クリックします。

敵キャラのマップ配置で注意しなければならないのは、マップの初めから1画面分には、"前から出現する"敵を配置できないということです。たとえ配置したとしても、ゲーム上では出現しません。ただし、後ろか出現する敵なら配置可能です。また、敵キャラも、マップ上の障害物があると動きが封じられてしまうことも、念頭に入れて配置する必要があります。

テストは念入りに

"敵の性格設定画面"のメニューバーのなかには、エディット中の敵キャラのテストをするコマンドがあります。敵キャラがどんな動きをするのか、どんな攻撃をして、破壊された後どうなるのか、設定した敵キャラの性格すべてについてテストすることができます。

テストでは、敵キャラは設定通りに自機に攻撃を仕掛けてきますが、敵弾が当たったり、敵キャラとぶつかったりしても、自機がダメージを受けることはありません。逆に、自機が攻撃して敵を破壊することは当然できます。その時の自機の装備は、"ラン"の"エディット中の面をプレーする"を実行したときに選択する"スタート時の装備"によって決まります。いろいろな武器で敵の固さを調べたいときなどは、"ラン"の設定を利用すればいいわけです。また、テスト時の画面の背景は、背景パターンのうちの、左上のキャラ１個が全面に敷かれることも覚えておくといいでしょう（これは、武器テストの場合も同様です）。

"ラン"におけるテストプレーや"武器テスト"と同じように、敵キャラのテストも非常に大切な作業です。特に、動き方や固さは、実際にテストを通して確認しないと、なかなか思い通りのバランスや効果を得られません。納得のいくまで、"武器テスト"、"敵キャラテスト"、そしてテストプレーを繰り返すことが、面白いゲームを作る唯一の方法です。おざなりにせず、よりよいゲームバランスをめざしてください。

いろんな装備でテストするのがコツ。特定の武器がなければ倒せないようでは、いいバランスとはいえません。

マニュアル 6

マップのエディット

ゲームの背景グラフィックのことを"マップ"と呼びます。マップは、ただの背景画ではなく、地上物に設定した敵キャラが動く舞台でもあり、一定スピードでスクロールしてスピード感を出したりする役目もあります。

ゲーム画面で最も広い面積を占めるマップは、そのゲームの世界を印象づけるものです。星が散りばめられた宇宙空間ならSF的なゲームの、暖色系の色使いで可愛らしいものならファンタジー的な印象をユーザーに与えます。イメージ通りのゲーム世界が作れるよう、マップコマンドをしっかり把握してください。

一見RPG、
実は縦シュー、
ってなマップも
作ろうと思えば
作れるぞ。

マップは背景パターンで作る

メニューバー"マップ"のなかから"背景パターンのエディット"を選択して実行すると、メニューバーの表示が変わり、"呼出"、"編集"、"格納"というコマンドが表示されます。マップをエディットする場合も、自機や敵キャラのときと同じように、"呼出"コマンドを使ってメモリーから背景データを呼び出し、それをグラフィックエディターでエディットします。作業を終えたら、"格納"でメモリーにしまい、最後にセーブするという手順をふみます。

"呼出"コマンドで、グラフィックエディターに読み込める"背景データ"は、最小横16×縦8ドットの、タイル状の小さなパーツが集まって成り立っています。この小さなパーツのことを、"背景パターン"と呼びます。背景マップを作るときは、背景パターンを任意の場所に並べるようにしてエディットしていくわけです。背景用のパターンは全部で253個あり、壊れる背景(障害物)用の爆発パターンは3個作ることができます(詳しくは後述します)。

背景パターンのエディットは、他のグラフィック同様、グラフィックエディターで自由に作ることができますが、必ず、横16×縦8ドットが単位となることを忘れないようにしなければなりません。

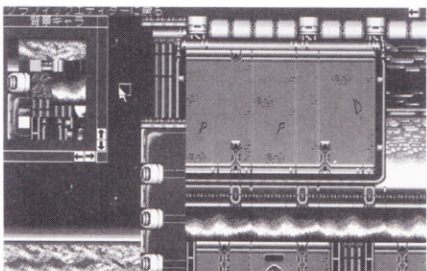
1枚の大きなグラフィックにも見えますが、マップは小さなパターンの集合体です。自分がどんなマップを作りたいか理解してないと、背景パターンは作れません。

右下の3つに注目

背景データは、最小単位である横16×縦8ドットのパターンが、縦横それぞれ16列並んだ形で表示されますが、その最下列の右端3個は、通常の背景に使うパターンではなく、壊れる障害物を破壊したときの爆発用のパターンです。壊れる障害物を攻撃、破壊したとき、爆発用パターンの左から順番に表示されます。たとえば、壊れる障害物に岩を設定したとしたら、爆発用パターンには、岩が砕けちっていく様子を3段階にわけて作るわけです。1でヒビが入り、2で砕け、3でこなごなになる、という具合です。そして、爆発が終わると、最上列の一番左端にある背景パターンにかわります。ですから、左上にはそのマップのもっとも基本的なパターン(宇宙空間ならまっ黒など)を置くようにするといいでしょう。

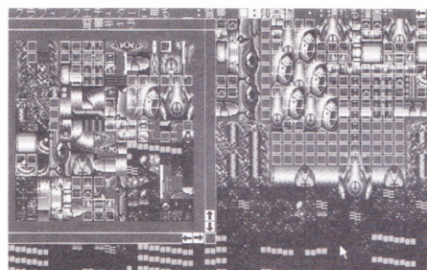
パターン配置

"マップエディット"を実行すると開くウインドーから、"背景パターンを置いていく"を実行すると、マップと背景パターンが収められたウインドーが表示されます。そのウインドーから背景パターンを取り、マップ上に置いていきます。

パターンの取り方は2種類あり、ウインドー内から左クリックする方法と、すでにマップ上に置かれたものを右クリックする方法があります。取りたいものの左上にカーソルを合わせてクリックし、そのまま必要なパターンの右下まで動かしてボタンを放せば、一度にたくさんのパターンを選択することも可能です。パターンを取ったら、あとはマップ上でクリックすれば、マップにパターンを置くことができます。

マップは、"描く"のではなく、ジグソーパズルのように、パターンを"置く"という感覚で作ります。

障害物と背景の設定

マップができあがったら、"障害物と背景の設定"をします。"障害物"に設定されたものは、自機も敵も通ることができません。ただし、"壊れる障害物"に設定すれば、自機の武器で攻撃することによって壊せるものを作ることができます。このいずれでもない部分が、自機が移動に影響をうけない、ただの"背景"になります。

障害物は"□"マークで、壊れる障害物は"・"マークで示されます。メニューバーの記号をクリックしてマークを選び、マップのパターンか、背景キャラのウインドー内のパターンをクリックして指定します。指定はパターン単位で行なわれるので、マップで同じ背景パターンを置いてあるところは、すべて同じ指定になります。

障害物に設定したパターンをうまく配置すれば、迷路のような地形を作ることもできます。いろいろと考えて、プレーヤーが飽きないようなマップにしましょう。

スクロールストップの設定

スクロールストップとは、面の途中や最後でスクロールを止めて、そのとき画面内にいる敵キャラをすべて倒さないと先へ進めないような場所のことです。

『シューティングツクール98』では、ひとつの面につき1から4ヵ所までスクロールストップを設定できます。その面の一番後ろに設定したスクロールストップを越えれば、それが面クリアーになります。1ヵ所しか設定していない場合は、自動的にそこが面の最後ということになります。

スクロールストップは、"マップのエディット"を実行したときに開かれるウインドーのなかから、"スクロールストップの設定"を実行して設定します。スクロールストップの設定画面では、まず現在設定してあるストップ位置の数を変更するウインドーの"実行"をクリックします。1から4ヵ所の範囲で作りたいストップ位置の数を決めると、マップとメニューバーで構成された設定画面になります。あとは、メニューバーの中から設定したいストップ位置の数字をクリックし、マップ上にカーソルを移して、設定したい位置でマウスをクリックしてください。設定したストップ位置は、マップに棒状のマークで示されます。

ここで注意しなければならないのは、2ヵ所以上設定する場合は、スクロールストップの間は、必ず1画面分以上開けなければならないことです。間が開いていないと、スクロールストップがうまく機能しません。必ず開けるようにしてください。

このバーの位置がスクロールストップになります。当然、ゲーム上では目に見えません。このバーが画面内に入ったところで、スクロールはストップします。

※補足：エディット中は画面の右端にマップパーツを置くことができますが、実際のゲーム画面では表示されません。縦スクロールの場合では、右端に置いたパーツはすべて表示されないことになりますので注意してください。また、敵キャラも同様です。

マニュアル 7

デモのエディット

『シューティングツクール98』では、オープニングやエンディング、または各面をクリアーした時などに画面に表示される"デモ"を作ることができます。"デモ"では、音楽を鳴らしたり、簡単なアニメーションや文章を表示する、といったことが可能です。

デモのエディット機能をうまく使えば、オープニングのグラフィックに簡単な操作方法の説明をつけてみたり、各面の間に、アニメーションや文章を使ってストーリーを表現した凝ったデモを入れることができます。

ただ単に、1枚のグラフィックや文字だけのデモでは芸がありません。"デモのエディット"の機能をフル活用して、より完成度の高いゲームをめざしてください。

ここからは、デモのシナリオの作り方やグラフィックの扱い方、アニメーションの作り方などを解説します。各機能の使い方をしっかり理解して、ユニークで凝った演出のデモを作ってみてください。

デモはシナリオで作る

"マップ"コマンドを開いて"デモのエディット"を選択すると、画面上部のメニューバーの表示が変わり、デモエディット画面に切り替わります。オープニングなどのデモのエディットは、すべてこのメニューバー上のコマンドで行ないます。

デモは、武器や敵キャラの動き方の設定と同じように、"絵を表示する"とか"効果音を鳴らす"などといった、あらかじめ用意されたコマンドを、実行させたい順に並べることでエディットします。そのコマンドを並べたリストのことを"シナリオ"と呼びます。シナリオは、オープニング用とエンディング用がそれぞれひとつずつ、そして、各面のクリアー時に表示させるものが最大で9個、合わせて最大11個作ることができます。シナリオの作り方によっては、BGMや効果音、アニメーション、文章などを駆使した、アーケードゲーム顔負けのデモを作ることもできます。

シナリオは、メニューバーの"シナリオ"のなかにあるコマンドを使ってエディットします。それでは、次ページへ進んで、シナリオを作成してみましょう。

画像データと文書データ

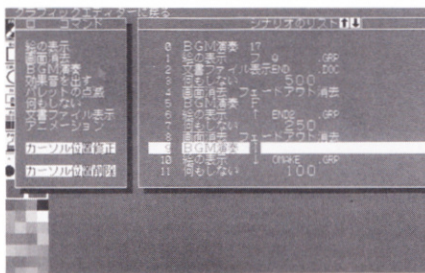
"シナリオの編集"で扱えるグラフィックデータは、拡張子が".GRP"のものです。これは、『シューティングツクール98』のオリジナル形式で、必ずアニメーションデータファイル".ANI"が一緒になっています。文章ファイルは、拡張子が".DOC"のMS-DOSのテキストファイル形式のものを扱えます。これはワープロソフトなどで作成できます。どちらのファイルも、先にゲームデータと同じディレクトリーに入れておかないとシナリオを作るときに選択できないので、注意してください。

シナリオ作成コマンド

"デモのエディット"画面のメニューバーから"シナリオ"を開くと、"シナリオの編集"を実行することができます。ここで、オープニングからエンディングまで、すべてのデモのシナリオを作ります。

シナリオ編集の画面左に表示される"コマンドウインドー"から選んだコマンドが、"シナリオのリストウインドー"に表示されていきます。ゲーム時には、そのリストに表示された順番でコマンドが実行されて、デモになるわけです。

コマンドには、絵を表示させるものや、BGMを鳴らすものなど、デモを演出する命令が8種類用意されており、さらに数値や方式を選択することで、自由度の高い演出が可能になっています。それぞれのコマンドの役割と機能を把握して、思いどおりのデモをエディットしてください。

デモを演出するコマンドは8種類

●絵の表示:拡張子がGRPのグラフィックを画面に表示させます。コマンドを選択後、表示させるグラフィックファイルを指定し、絵が下からせり上がるか上から降りてくるか(スクロール表示)、次第に絵が現われるのか(フェードイン)、前の絵と重ねて表示するのかを設定します。このコマンドだけでは、アニメーションはしません。

●画面消去:画面に表示されている文字やグラフィックをすべて消去します。

●BGM演奏:デモ実行中にBGMを鳴らします。コマンド選択後に開くウインドーに表示されるA～Z、00～25の52種類のBGMのなかから、鳴らしたいものを選んでください。

●効果音を出す:デモのなかで効果音を鳴らします。コマンド選択後に開くウインドーから、鳴らしたい効果音(0～48)を選び、優先レベルを設定してください。

●パレットの点滅:パレットの16色のなかの1色を点滅させます。点滅させたい色と点滅スピードを指定してください。点滅はそのデモの間、有効です。

●何もしない:何もしません。数値を10に設定すると約1秒間何もしないことになります。このコマンド以前に設定されているBGMなどはそのまま鳴り続けます。

●文書ファイル表示:拡張子がDOCの文書ファイルを表示します。表示したいファイルを指定した後、文字の色、表示させる位置、スクロールスピードを設定します。

●アニメーション:このコマンドが実行される時点で、画面に表示されているグラフィックデータに作られたアニメーションを実行します。1～99の範囲でアニメーションをする回数を設定してください。

■カーソル位置修正:リストウインドーで、現在カーソルのあるコマンドの内容(数値など)を修正することができます。

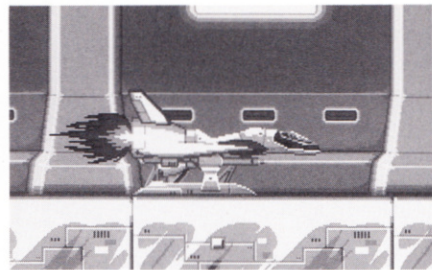
■カーソル位置削除:リストウインドーで現在カーソルのあるコマンドを削除することができます。

(※注意:デモ中は、ゲームの進行を妨げることのないよう、いつでも何かキーを押すことでデモをキャンセルし、すぐにゲームに戻れるようになっています)

シナリオのロード

デモのエディット画面のメニューバーにある"ファイル"には、デモ用のファイルコマンドが収められています。

ロード、セーブどちらの場合も、プルダウンメニューから"シナリオロード"、"シナリオセーブ"を選択すると、"オープニングデモ、エンディングデモ～9面クリアーデモ"と表示されたウインドーが開きます。そのなかから、目的のデモを選んでクリックしてください。

新しくデモのシナリオをエディットしたときや変更をしたときは、自機や武器のデータなどと同じようにセーブしないと、保存できません。シナリオ作成、変更が終わったら、必ず忘れずにセーブを行なうようにしてください。

サンプルゲームのデモ画面です。添付のサンプルゲームには、それぞれ、さまざまな機能を駆使した、凝ったデモがたくさんあります。ぜひ参考にしてください。

※補足:『シューティングツクール98』には、文章のファイルを編集するエディターは添付されておりません。市販のエディターなどで使い、あらかじめ用意しておいてください。また、デモで文章をスクロールさせると、キレイにいかない場合がありますが、これはプログラムの仕様ですので、ご了承ください。

グラフィックのロード、セーブ

デモで表示できるグラフィックは、拡張子が".GRP"という『シューティングツクール98』オリジナルのファイル形式です。これは、アニメーションデータ(".ANI")が必ず一緒になっています。ロードの場合は、プルダウンメニューから"グラフィックロード"を選択すると、"ファイルロードウインドー"が開きますので、そこから呼び出したいファイル名を選んで"実行"をクリックします。セーブの場合は、"グラフィックセーブ"を選択すると"ファイルセーブウインドー"が開きますので、"実行"をクリックしてください。ファイル名を変えたいときは、ファイル名をクリックし、キーボードから新しいファイル名を打ち込みます。拡張子をつける必要はありません。

どちらの場合も、パス名(ディレクトリー)を変えることはできません。

Kid98のデータ

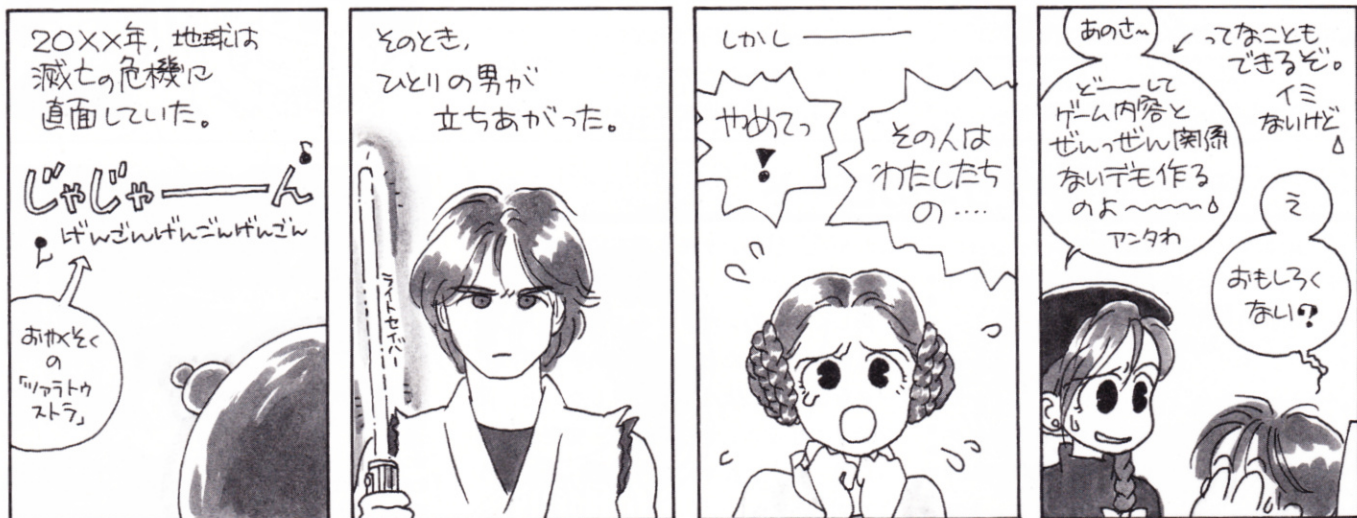
プルダウンメニューの"Z's STAFF Kid98のロード"を選択すると、ツァイト社の"Z's STAFF Kid98(以下Kid98)"で描いた絵を読み込むことができます。ただし、Kid98の絵は縦400ドットなのに対し、『シューティングツクール98』では縦200ドットの絵でないと表示できません。そのため、絵を変換して表示しますので感じが変わることにご注意ください。Kid98で描かれた絵のなかで読み込みが可能なのは、"ベタ形式(拡張子が".B1")"でセーブされたものです。また、アナログパレット(拡張子が".ALG")も一緒にセーブされている必要があります。"ベタ形式"およびパレットについては、Kid98のマニュアルを参照してください。なお、Kid98の絵をロードするときには、パス(ディレクトリー)を変更することができます。

上の写真がKid98で描かれた絵、下はそれをシューティングツクール98で読み込んだものです。絵の感じが変わってしまうことがわかると思います。

シナリオのテスト

デモのエディット画面のメニューバーから"シナリオ"を開くと、そこから"シナリオテスト"を実行することができます。シナリオのテストは、現在読み込まれている、あるいは作成中のシナリオを、ゲーム時とまったく同じように、デモとして表示させることができます。

テストでは、表示される絵やアニメーション、BGMや効果音のタイミング、文字の位置や色、スクロールなど、チェックしなければならないことはたくさんあります。特に、"何もしない"などを使ったタイミングの取り方は、実際に試してみないとわからない場合が多いものです。何もしないコマンドを長くすると、妙に間延びしてしまったり、逆に短くすると駆け足過ぎたりすることになります。武器や敵キャラのテスト、またはテストプレーと同様に、シナリオのテストも非常に大切な作業です。納得のいくまで何度も繰り返し、ゲーム本編とはまた違った意味で、プレーヤーを楽しませる演出をめざしてください。

シナリオテストで表示しているデモは、実際のゲーム時と同様に、キーボードから何かキーを押すか、マウスをクリックすれば、いつでも終了させることができます。

アニメーション

デモでは、グラフィックの一部を動かす簡単なアニメーションを作って表示させることができます。メニューバー"アニメーション"のなかには、アニメパターンの"呼出"、"格納"、"テスト"、"初期化"の各コマンドがあります。これらを使ってアニメーションを作成して、デモをより面白く演出してみましょう。

ここでは、実際の作業手順によって、アニメーションの作り方を解説します。

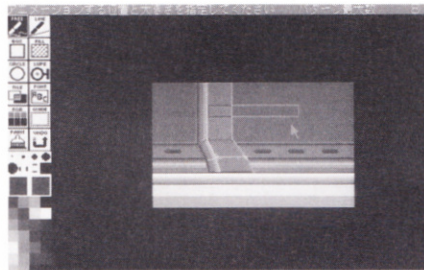
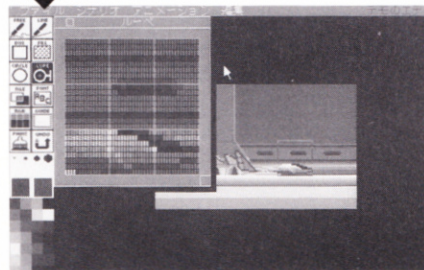
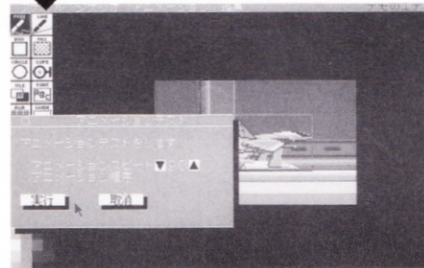
アニメーションの作り方

まず、画面全体に表示させる絵を、グラフィックエディターを使って描きます。描ける範囲は、アイコン表示部分とメニューバーを除いたところすべてです。デモで表示される時は、画面の中央に表示され、その回りには、パレットの右上にある色が表示されます。全体の絵ができたら、そこからアニメーションさせたい部分を取り込みます。取り込み方は以下のとおりです。

まず、"アニメパターンの初期化"を実行し、取り込みたい範囲の左上にカーソルをあわせて左クリックします。そして左クリックしたままマウスを動かし、必要な範囲を四角い枠で囲ったところでボタンを放します。アニメーションできる絵の大きさは枚数によっても変わりますが、最小の2枚にしても、あまり大きい範囲は動かせません。領域が大きすぎる場合は、表示されるメッセージにしたがって大きさを変えてください。これで、アニメパターンの1枚目を取り込んだことになります。

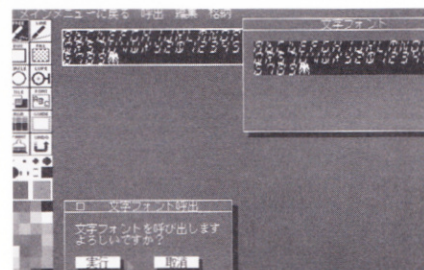
次は、アニメパターンの2枚目になる絵を、取り込み時に指定した範囲内に描きます。まわりの絵とのつながりに注意して描きましょう。2枚目のパターンができたら、"アニメパターンの格納"を選択し、開いたウインドーのなかから"パターン番号"の2を選んで"実行"をクリックします。これで2枚目の取り込みも終わりです。

"アニメパターンのテスト"を実行すると、先ほど絵を取り込んだ場所で、2枚のパターンが交互に表示されて動いているように見えるはずです。3枚以上のアニメーションを作る場合も、手順は同じです。

作成したアニメーションパターンは、グラフィックのセーブを実行すると、全体の絵と一緒に、".ANI"という拡張子のファイルでセーブされます。

まず、全体の絵を描き、"初期化"コマンドを使って、動かしたい部分の範囲指定をします。同時に、1枚目の取り込みが完了です。

動かす部分の2枚目の絵を描きます。まわりの絵や、1枚目とのつながりに注意。できあがったら"格納"で2枚目に取り込みます。

すべてのパターンを取り込み終えたら、"アニメーションテスト"を実行し、うまく動いているかをチェックします。オーケーなら、セーブを実行して保存します。

文字フォントの作成

ゲーム上で、画面に表示されるアルファベットや数字、また、自機の残数マークや破壊型武器マークなどを書き換えることができます。メニューバーの"マップ"から"文字フォントのエディット"を実行すると、メニューバーの表示が変わり、"文字フォントエディット画面"になります。ここで、"呼出"をクリックすると、現在の文字フォントと、"文字フォント呼出ウインドー"が開きます。表示された文字フォントを書き替えてよければ、ウインドー内の"実行"をクリックして、グラフィックエディター上に呼び出します。あとは、絵を描く場合と同じ感覚で文字フォントを書き替えます。ただし、書き換えを始める前に注意してほしい点がふたつあります。書き換えは、もとのフォントと同じ位置で行なってください。Aという文字のあった場所にはAを、自機マークのあった場所には自機マークを描くようにします。もうひとつは、ここでエディットする文字フォントの色は、一色のみに限るということです。

書き換えの作業が終わったら、メニューバーから"格納"をクリックします。そのまま格納してよければ"文字フォント格納ウインドー"の"実行"をクリックします。これで文字フォントの書き換え作業は終わりです。あとは、セーブするのを忘れないようにしてください。

失敗してもやり直しができるように、いったん別の場所にコピーして、完成したら所定の場所(呼び出された位置)にコピーし直すといいでしょう。

マニュアル 8
その他の設定

全面共通設定

全体のスピードや敵キャラのスピード、コンティニュー回数など、そのゲームの全ステージに共通で、ゲームバランスを大きく左右するような、さまざまな設定をするのが、メニューバーの"その他"のなかにある、"全面共通設定"です。

全面に共通ということは、逆にいえば、各面ごとには変えられない設定ということです。つまり、ゲーム1タイトルにつき、ひととおりしか設定できないわけです。一度設定を変えてセーブしたら、それ以前の設定は無効になってしまいますので、注意してください。

ここでの設定が終わったら、テストプレーを繰り返し、ベストなゲームバランスをめざしてください。

全体のスピード

ゲーム全体のスピードを調節します。ここで設定したスピードは絶対的なものです。そのほかのスピードに関するパラメータは、ここで設定したスピードを基準にします。数値の範囲は0～15で、数値が大きくなるほどスピードが速くなります。

敵キャラのスピード

ここで、敵キャラ全体のスピードを調整することができます。なお、敵キャラの性格設定で決めた敵キャラひとつひとつのスピードは、敵キャラ全体のスピードを基準とした相対的なスピードです。敵キャラ全体のスピード範囲は0～15です。

オートレベルコントロール

自機のパワーアップの状態に合わせて、敵の攻撃の激しさを変えるパラメーターです。0に設定すると敵の攻撃は常に一定ですが、数値を大きくすると、自機のパワーアップの程度に合わせて、敵の攻撃も激しくなります。数値は最大255までです。

オプションの数

自機が持つことのできるオプションの最大数を決めます。『シューティングツクール98』では、最高6個まで設定できます。なお、ゲームスタート時の装備やパワーアップによるオプションの最大数は、ここでの設定を超えることはできません。

レーザーと敵の弾の色

敵が撃ち出してくる弾と、自機が撃つ弾やレーザーの色を決めます。背景やキャラクターのグラフィックで使っているパレットとは関係なく、一定の8色のなかから選ぶことができます。全ステージの背景の色を考えて、設定するようにしましょう。

自機の復活位置

自機が敵の攻撃を受けて破壊されたとき、どこからゲームを再開するかを決めます。"画面を戻す"にすると、破壊された場所のひとつ前のスクロールストップ位置の直後から再開し、"その場所から"にすると、破壊された場所からすぐ再開します。

自機の復活装備

自機が敵の攻撃を受けて破壊されたとき、それまでにパワーアップしていた装備を、そのまま引き継いでゲームを再開するのか、それともゲーム開始時の標準装備に戻してゲームを再開するのかを決めます。難易度に合わせて設定するといいでしょう。

面クリアー時の装備

ステージをひとつクリアーしたとき、自機の装備をゲーム開始時の標準装備に戻してから次のステージをスタートさせるのか、あるいは前のステージの装備をそのまま引き継いで次のステージをスタートさせるのかを設定します。

自機と敵の当たり判定

自機の、敵弾などに当たる範囲を決めます。自動設定では、自機キャラを作るときに設定した長方形の範囲すべてが当たり判定となり、マニュアル設定では、ウインドー内に表示された自機キャラにボックスを描く要領で、当たり判定を指定できます。

地上物と空中物の区別

敵の性格設定で、その敵は空中を飛んでいるものなのか、地上にいるものなのかを設定できましたが、ここでは、地上物の敵と空中物の敵を攻撃できる武器を区別するのかどうかを設定します。

"しない"に設定すると、空中攻撃用の武器でも、地上物に設定した敵を攻撃できるようになります。逆に、"する"に設定すると、空中攻撃用の武器では、地上物を攻撃することはできなくなります。

自機が増える得点

スコアが何点になれば自機が増える(1UPする)のかを設定します。1UPするための得点は、100点単位で、最大60万点までの間で自由に決めることができます。

たとえば、ここで自機が増える点数を2000点に設定したとすると、2000点、4000点、6000点……、というように2000点を得るごとに自機が1機増えていくことになります。

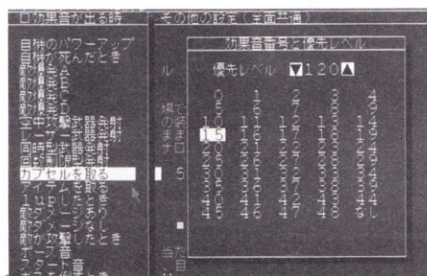
コンティニュー回数

自機がすべてやられてしまったとき、何回までならやり直せるかという、コンティニューの回数を決めます。設定できる範囲は0から無限までです。0に設定すると、最後の自機が破壊されてしまった時点でゲームオーバーになってしまいます。

ゲーム開始時の自機数

ゲーム開始時に、自機を何機持てるのかを設定します。設定できる自機の数は1～10機までです。ゲーム中は、得点を増やしていくと1UPするということを頭に入れて、ゲームバランスなどを考えた、適度な自機数を設定するようにしてください。

ゲーム効果音の設定

敵に弾が当たったなどのゲーム中の19のシチュエーションに、あらかじめ用意されている45種類のなかから効果音を設定できます。同時にふたつのシチュエーションが起きた場合の優先レベルも設定できます。敵の爆発と自機の武器の発射が同時に鳴った場合は、爆発の優先レベルを大きくしておけば、爆発時の効果音が鳴ります。

敵の弾の大きさ

敵が攻撃をするときに、自機に向けて発射する弾の大きさと形を設定します。弾の種類は"小さい"、"縦長"、"横長"、"大きい"の4種類です。

ここで設定した弾は、すべての敵キャラが発射することになります。どんな敵キャラから発射されてもおかしくないような形(大きさ)を選ぶ必要があります。

連射スイッチ

自機の弾を連射させるかどうかを設定します。"オン"にすると、Xキー、またはジョイスティックのAボタンを押し続けるだけで弾が連射されます。逆に"オフ"にすると、1回キーを押すごとに、弾が1発だけ発射されます。

障害物と自機の当たり

自機が障害物とぶつかるとき、その当たり判定が、どのくらいの範囲に及ぶかを決めます。当たり判定の範囲は"自機の中心"と"自機全体"の2種類です。中心の場合は、自機の前や後ろが障害物にかすっても当たったとみなされません。

障害物に当たった時

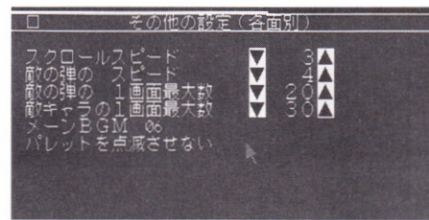
自機が障害物にぶつかったときにどうなるのかを決めます。"やられる"にすると自機は爆発し、"動けない"にすると自機は障害物の上を通ることはできず、そのままにしてるとスクロールする障害物に押し流されることになります。

BGMの設定

ボスキャラ戦やゲームオーバー時のBGMを決めます。プリセットされているA～Z、00～25まで、全52曲のBGMのなかから自由に選べます。ここで決めた曲が全ステージで使用されることになります。

各面別設定

現在ロードされている、その面だけについて効力を持つ各種の設定をするのが"各面別設定"です。ここでも、1画面に出る敵の弾の最大数や、出現する敵キャラの最大数など、さまざまな設定が可能になっています。全面共通設定と同様に、ゲームの演出というだけではなく、ゲームバランスを左右する重要な設定事項ばかりです。シューティングゲームは、1面1面が集まって1タイトルとして完成するものです。1ステージといえども、気は抜けません。

ひととおりの設定作業が終わったら、何度も何度もテストプレーを繰り返し、よりよいゲームをめざしてください。

各面別設定も、全面共通設定と同じぐらい大事です。

スクロールスピード

背景マップがスクロールするスピードを設定します。ここの数値が大きいほど、スクロールするスピードが速くなります。設定できる範囲は0から15までですが、8以上にすると1回のスクロールで動く面積が多くなり、多少スクロールが粗くなります。

敵の弾のスピード

敵キャラが発射する弾のスピードを設定します。設定できる数値は、0から15の範囲で選べます。ひとつの面で敵が発射する弾の速度はひととおりなので、ここでの設定ですべてが決まることになります。バランスを考え、適度な速度にしてください。

敵の弾の１画面最大数

敵キャラが1画面中にどれだけの弾を発射できるかを設定します。範囲は0から30までで、この数値が大きいほど、敵からの弾が多く発射されます。ここでの設定は、そのまま難易度に結び付きます。適度な数を設定してください。

敵キャラの１画面最大数

1画面中にどれだけ敵キャラが出現できるかを設定します。設定できる数値の範囲は0から30までです。ただし、"死んだ後敵に生まれ変わる"に設定していても、ここでの設定値を超える敵は出現できませんので、注意してください。

メインＢＧＭ

メインBGMとは、その面の、ボスキャラ出現シーン以外の場面で流れる音楽のことです。軽快なものから重厚なものまで、さまざまな曲調が用意されている、52種類のプリセットBGMから、その面の雰囲気にあった曲を選んで設定してください。

パレットの点滅

アナログディスプレーを使用している場合は、パレットの中間色以外の色のなかから1色を点滅させることができます。"点滅させる"にした場合は、点滅スピードを、0～15の範囲で設定します。数値が大きいほど点滅が速くなります。

バカスカウォーズのデータをシューティングツクール98で使うには

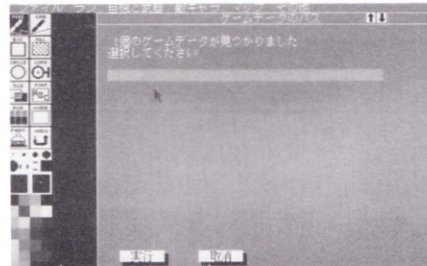
この『シューティングツクール98』では、『バカスカウォーズ』のゲームデータを扱うことができます。ここでは、その方法について説明していきましょう。

シューティングツクール98で"ゲームデータパス"と呼んでいるものは、バカスカウォーズでは"USR"というディレクトリーになります。ですから、バカスカウォーズのデータを使う場合は、ゲームデータパスをバカスカウォーズのエディターディスクが入っているドライブの"USR"というディレクトリーに変更すればいいわけです。

シューティングツクール98をハードディスクで利用している場合は、バカスカウォーズのゲームデータをハードディスクへコピーすると、快適に操作できます。

これは、『バカスカウォーズ』のタイトル画面です。

1 ゲームデータパスを変更する

まず、フロッピーディスクベースで使うときと同様に、ゲームデータパスの変更を行ないます。バカスカウォーズのゲームディスク、またはエディターディスクをフロッピーディスクドライブに入れ、メニューバーの"ファイル"から"ゲームデータパスの設定"を選んでください。すると、どのドライブを検索するかを聞いてきますので、バカスカウォーズのゲームディスク、またはエディターディスクを入れたドライブを選びます。すると、"USR"というゲームデータパスが表示されますので、そのゲームデータを選んで"実行"をクリックしてください。以上で、ゲームデータパスの変更は終了です。ゲームデータをメモリーに読み込む必要はありません。

通常のエディットと同様に、データパスを変更します。

2 メニューバーの"ファイル"から"メイクディスク"を選び、"エディットデータのコピー"を実行する

3 コピーするパスを指定する

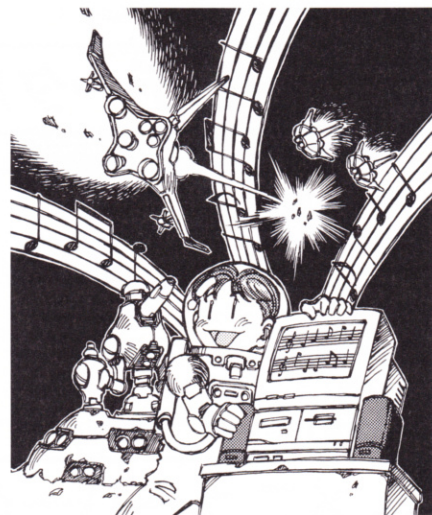
"エディットデータのコピー"を実行すると、データをコピーするディレクトリーを聞いてきます。ここでは"A：¥BWDATA"のように入力してください。なお、"A："はコピーしたいドライブ名、"¥BWDATA"がディレクトリー名です。このディレクトリー名が、ゲームデータパスの名前になります。指定したディレクトリーがない場合、作成するかどうかを確認してきますので、よければ"Y"キー、中断する場合は"N"キーを押してください。Yキーを押すと、コピーを実行するかどうかを確認してきますので、コピーを開始するなら"Y"キー、中断する場合は"N"キーを押します。Yキーを押すと、ハードディスクへのコピーを開始します。作業が終われば、コピーは完了です。

コピーさせたいディレクトリーを指定してください。

音楽ツクールを使って オリジナルBGMを 作ってみよう

キミだけのBGMでゲームの世界がさらに盛り上がるぞ!

『音楽ツクール』は、PC-9801標準のFM音源を搭載しているマシンで、FM音源3音、PSG音源3音を使ったコンピューターミュージックが作れるソフトです。FM音源とマウスさえあれば、あとは画面上のアイコンをクリックしていくだけの簡単な操作で楽譜を作成できるので、初心者の方に最適です。しかも、音楽ツクールで作った曲は、コンバートすれば、シューティングツクール98のBGMとして鳴らすことが可能です。コンバート方法は下の説明をご覧ください。

音楽ツクールは定価5500円[税込]で好評発売中です。シューティングツクール98を購入されたお店でお求めください。

操作手順

1 音楽ツクールでBGMを作成する

まずは、音楽ツクールでBGMを作成しましょう。どの場面に使うかでBGMの雰囲気も変わりますから、あらかじめ使う場面のイメージを考えておくといいでしょう。

BGMは、FM音源3音、PSG音源3音の計6音を使って作ることができます。6音すべてを使わなくてもかまわないので、自分のレベルに合わせた曲作りを楽しみましょう。詳しい操作方法は、『音楽ツクール』のマニュアルをご覧ください。

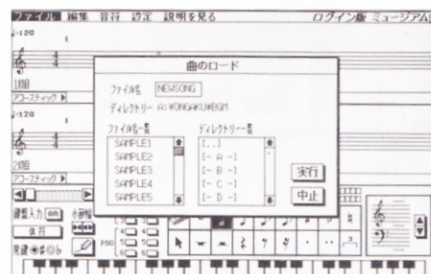
このとき、ファイルサイズが10キロバイトを越えるような、あまり長くて凝った曲を作ると、コンバートを行なうことができません。サンプル曲を参考にして、ファイルサイズが10キロバイト以下になるように注意しながら曲を作りましょう。

曲が完成したらデータをセーブします。これでコンバートの準備ができました。

アイコンをクリックするだけの簡単操作で曲が作れます。最初は簡単なフレーズなものを作るのがコツです。

2 ファイルメニューから"データコンバーター"を選択する

完成した曲をセーブしたら、データコンバートを開始しましょう。このとき、『シューティングツクール98』をフロッピーディスクでお使いの方は、あらかじめエディターディスクをバックアップしておいてください。『音楽ツクール』により、BGMのデータファイルを書き替えることになるからです。もし誤ってシューティングツクール98の音楽データを消去してしまっても、ログインソフト編集部では責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

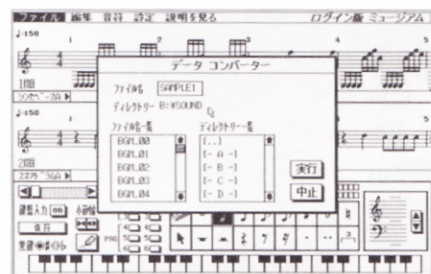
次に、"メニューバー"から"曲のロード"を選択して、コンバートを行ないたい曲を画面に表示してください。続けて、メニューバーから"データコンバーター"を選択すると、"データコンバーター"と書かれたウインドーが表示されます。このウインドーを使って曲のコンバートを行ないます。

コンバートしたい曲が画面に表示されていないといけません。必要があれば、曲をロードしておきましょう。

3 フロッピーディスクなら"エディターディスク"を、ハードディスクなら"SOUND"ディレクトリーを選択する

データコンバーターウインドーの右下には、"ディレクトリー一覧"があります。この枠のなかには、指定したドライブに存在するディレクトリーが表示されています。

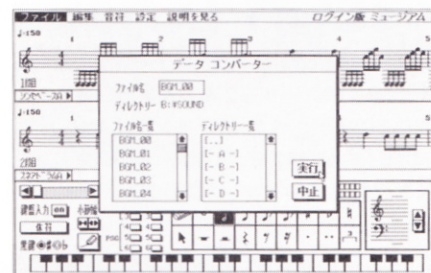
フロッピーディスクでお使いの方は、任意のドライブに『シューティングツクール98』の"エディターディスク"を入れてください。そしてディレクトリー一覧から、ディスクを入れたドライブ名を選択します。

ハードディスクでお使いの方は、ディレクトリー一覧のなかから、シューティングツクール98のディレクトリーがあるドライブ名をクリックしてください。次に、シューティングツクール98のディレクトリー(通常は"STG98")を選択し、続けて"SOUND"ディレクトリーを選択してください。

どちらの方法でも、"ファイル名一覧"にファイル名が表示されたらオーケーです。

今いるディレクトリーは、データコンバートウインドーの"ディレクトリー"の表示で確認することができます。

4 曲のファイル名を入力し、"実行"をクリックする

最後に、コンバートを行なうファイル名を入力しましょう。ウインドーの上にある"ファイル名"の横の四角形をクリックして、英字か数字で8文字以内のファイル名を入力してください。ただし、シューティングツクール98で使えるBGMのファイル名はあらかじめ決まっています。そのため、ファイル名は必ず、"BGM_×"(×には、A～Zの英字か00～25の数字が入ります)のようにつけてください。入力したら、リターンキーを押せばファイル名が決定されます。

あとは、"実行"をクリックすれば、コンバートは終了です。このとき、必ずファイルを上書きすることになりますので、手順の2で述べたようにバックアップをとるのを忘れないようにしてください。コンバートが完了したら、あとは存分にオリジナルBGMを楽しんでください。

ファイル名が決定されているのを確認したら、"実行"をクリックしてください。これでコンバートの完了です。

データコンバートを行なうときの注意!

『音楽ツクール』で作った曲を『シューティングツクール98』にコンバートするには、いくつか注意が必要です。作業を行なう前に、次の注意事項を頭に入れておいてください。

まず、音楽ツクールのマニュアルをよく読んでおいてください。データコンバートについては56～59ページでまとめて説明してあります。コンバートを行なう上での全般的な説明が書いてあるので、必ず目を通しておきましょう。

コンバートでは、誤ってデータを消してしまう可能性があります。フロッピーでお使いの方は、必ずバックアップを取っておいてください。

また、ファイルサイズが大きすぎる曲を作ると、コンバートを行なうことができません。ファイルサイズはMS-DOSの"DIR"コマンドで知ることができるので、10キロバイト以上にならないように注意しながら曲を作ってください。サイズが大きすぎる場合は、曲を短くしたり、使用する音源を減らしたりしましょう。

ファイル名は、あらかじめ決まっていることに注意してください。決められた以外のファイル名を使った場合は、コンバートしても『シューティングツクール98』のBGMとして使うことができなくなります。上の手順の4で説明しているように、ファイル名は必ず、"BGM_×"(×には、A～Zの英字か00～25の数字が入ります)とつけるようにしてください。

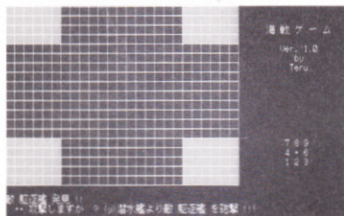
シューティングツクール98 作品募集のお知らせ

シューティングツクール98で作った作品を TECH LOGINに応募しよう!

マルチメディア情報雑誌『TECH LOGIN』では、最新ツールやパソコンの新機種紹介などの情報記事を初め、『鉄人さん』や『音楽は練馬だ』のコーナーのように投稿作品を募集しているページも多数掲載しています。募集のジャンルもプログラムやCG作品はもちろん、音楽やイラストなども募集していますので、奮ってご応募ください。応募方法は83ページに掲載しています。

投稿作品は、まずスタッフにより審査されます。そこで採用が決定されると、誌上で作品が紹介され、CD-ROMへ作品が収録されるというわけです。作者は"デジタル作家"として誌上で写真とコメントを添えて紹介されます。右の投稿作品に負けないような面白い作品をお待ちしています。

本誌掲載作品

送られてきた作品はデジタル作品を募集している『鉄人さん』のコーナーで審査され、なかでも優秀な作品は誌面で紹介の上、CD-ROMに収録します。右の作品は、TECH LOGIN3号に掲載された読者の投稿作品です。この3作品はCD-ROMに収録されていますので、CD-ROMドライブをお持ちの読者は、実際に作品をプレーすることができます。

傾国哀歌

『Dante98』を使いながらあえてシミュレーションゲームをめざして作られました。

SEAWAR

とにかく、手軽にプレーできる戦術ゲームというコンセプトで作られた作品です。

Requiem-黒の暗殺団-

「死」という重いテーマのRPGです。体験版として送られてきた型破りな作品です。

TECH LOGIN はこんな雑誌

『TECH LOGIN』はマルチメディアをわかりやすく、多くのユーザーに楽しんでもらおうということで創刊された、パソコン情報満載のCD-ROM付き月刊誌です。毎月8日、全国の有名書店にて好評発売中です。付属のCD-ROMには、3DCG制作ツールやデジタルビデオ編集ツールなど、最新ツールの体験版や、最新映画や新作ビデオの紹介、読者の投稿作品などが収録されており、その数は実に80作品を超えます。いろいろなツールの体験版などが多数収録されていますが、本のなかでツールの使い方を楽しく、そしてわかりやすく解説しているので、初心者でも安心してツールに触わることができます。またTECH LOGINでは"デジタル作家"を育てるプラットフォームとして、ゲーム、CGなどのデジタル作品からゲームシナリオのようなアナログ作品の募集も多数行なっています。自信作をお持ちの方はふるってご応募ください。

誌上では、CD-ROMに収録しているツールの使い方や、最新ビデオの紹介はもちろん、最新ゲームの紹介ページもあります。また、CD-ROMに収録された作家は"デジタル作家"として誌上で紹介されます。

『TECH LOGIN』はCD-ROM付きのマルチメディア情報雑誌です。毎回、最新ツールの体験版や、最新ビデオの紹介などが収録され、もちろん、読者から投稿された作品も数多く入っています。

キミのオリジナル作品を
ログイン大賞に応募しよう!

雑誌『ログイン』では、"ログイン大賞"というゲームやCGなどのコンテストを開催しています。詳細はログインをご覧ください。ログイン大賞の部門のひとつに"ツクール部門"があります。『シューティングツクール98』の作品は、この部門で募集します。

投稿作品は厳正に審査され、そのなかからまずノミネート作品が選ばれます。そして3ヵ月に一度ログイン大賞として、全ノミネート作品のなかから特に優秀な作品が選ばれ、作者には賞金が贈られます。スタッフを唸らせる力作をお待ちしています。

これがパソコン情報や最新ゲーム紹介、ゲーム攻略、そのほかホビーなどにいたるまでさまざまな情報を満載した情報誌『ログイン』です。そのなかには、プログラムやCGなどの作品を募集するページ[ログイン大賞]があります。

プログラム部門

この部門では、オリジナルプログラムを募集しています。オリジナル作品であれば、ゲームに限らず、ゲーム作成ツール、グラフィックツールなどといったツールソフトでもかまいません。授賞作品は商品化される場合があります。

ツクール部門

『アドベンチャーツクール98』、『RPGツクールDante98』など各ツクールで作られた作品を募集しています。プログラムの知識はまったく不要で、初心者でも簡単に操作できるので、気軽に作品を作って応募してみてください。

CG部門

オリジナルのCG作品を募集しています。募集するCGはカラー、モノクロを問いません。また、ツクールシリーズの『ぱたぱたアニメツクール』、『ポリゴンモデリングツクール』で作られた作品は、この部門扱いになります。

音楽部門

ここではコンピューターで演奏するオリジナルの曲を募集しています。作品はカセットテープ、あるいは曲のデータがあればディスクを同封してください。なお、演奏しているコンピューター、作曲に使用したツールを明記してください。

ツクールの賞金

1席…10万円
2席….5万円
3席….3万円

応募方法

まず本書51ページを参照してゲームディスクを作ります。これが応募用ディスクになります。次に作品の解説書を作りましょう。解説書には、作品のタイトル、グラフィックなどの作品を作るのにかかった時間や、作品に対するコメントなど、作品を作るに当たって使用したパソコンの環境などを書いてください。

最後に書類を作ります。書類には、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、入賞したときの賞金の振り込む講座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所氏名)を書いてください。未成年の方は、保護者の承認を受け、保護者の住所、氏名、電話番号を明記してください。賞金は、入賞作品を発表した日の翌月の末日に、指定口座に振り込まれます。

応募ディスク、解説書、書類がすべて完成したら、右のあて先へ送ってください。応募した作品が入選した場合、作者の方には、(株)アスキーに対し、次の3点を独占的に承諾していただきます。［1］作品をアスキーが発行する雑誌、書類に複製し、公表すること。当該雑誌の付録として、フロッピーディスクなどに複製、収録のうえ、頒布することを含む。［2］作品を商品として複製し、販売、頒布すること。［3］作品をソフトウェア自動販売機TAKERUなどで複製し、販売すること。

なお、応募作品、書類などは、すべて返却いたしませんので、ご了承ください。

あて先

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー ログインソフト編集部
『ログイン大賞○○部門』係

ＰＣ-9801で自在にシューティングゲームが作れる！

シューティングツクール98

バカスカウォーズ　ハードディスク対応版

■編集　ログインソフト編集部
■プログラム　吉田和人
■サンプルゲーム　安田和央、矢向信夫、全並大輝、下條恒志
■作曲　北神陽太、岩崎正道、せりーぬ たちゃき、有坂光弘

1994年9月9日　初版発行

発行人　小島文隆
編集人　塩崎剛三
発行所　**株式会社アスキー**
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
振　替　00140-7-161144
大代表　(03) 5351-8111
出版営業部　(03) 5351-8194 (ダイヤルイン)

本書およびソフトウェア(ディスクの不良、動作の不具合も含む)に関する質問はこちらにお願いします
ログインソフト質問電話　(03)5351-8224
(受付時間　祝祭日を除く、毎週月曜日から木曜日までの午後２時から午後５時まで)

編　集　河野真太郎、川村篤、青山豊、矢野厚
執　筆　吉田亨、矢野厚
編集協力　堀内浩司、本間比佐志、庭山明子、伊藤裕、小田嗣弘
制　作　本間智嗣、小坪田鶴子
デザイン　三宅政吉(ムーンドッグファクトリー)
カバー　イラスト…横山宏
イラスト　水玉螢之丞、安田和央、玄妙兄弟
出　力　グラフィテック・ワールド株式会社
印　刷　凸版印刷株式会社

ISBN4-7561-0899-7

●13161

フロッピーディスクの取り出し方

●右の3.5インチディスクの入っているディスクポケットは、切り込み部分に沿って爪などで開封してください。その際、フロッピーディスクを破損しないように十分に注意してください。

●ソフトウェアの利用方法は、本書34ページの"シューティングツクール98を使用するための準備"をご覧ください。